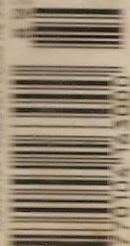
AÇÃO
NESTA EDIÇÃO, MAIS DE 40 TRUQUES
GAMES
EDITORA AZUL
FESTIVAL de DICAS
Passwords, vidas, seleção de fases...
SUPERSTAR SOCCER
BATMAN & ROBIN
EARTHWORM JIM
ROCK'N ROLL RACING
KILLER INSTINCT
MORTAL KOMBAT 3
JUDGE DREDD
e muito mais!!
SNES PREVIEW KILLER INSTINCT - SECRET OF THE STARS
RAPJAM MEGA SEGA CD SAMURAI SHODOWN SATURNO
LAST GLADIATORS 3DO SPACE PIRATES PC FX FIGHTER

A arquibancada.

O estádio.

Vista a camisa, calce as chuteiras e se prepare para suar. Daqui pra frente, o que vale é bola na rede. O International SuperStar Soccer acabou de entrar em campo e já está com a bola toda. Nenhum outro game de futebol é tão real como ele. São quase 30 seleções, tabelinhas, peixinho, chapéu de carretilha, ângulo de visão lateral, radar pra você saber onde está cada jogador, treinamento de goleiro, chutes e escanteios, disputa em pênaltis e jogadores quase 20% maiores do que os de outros games. International SuperStar Soccer. Perto dele, o resto é pelada.

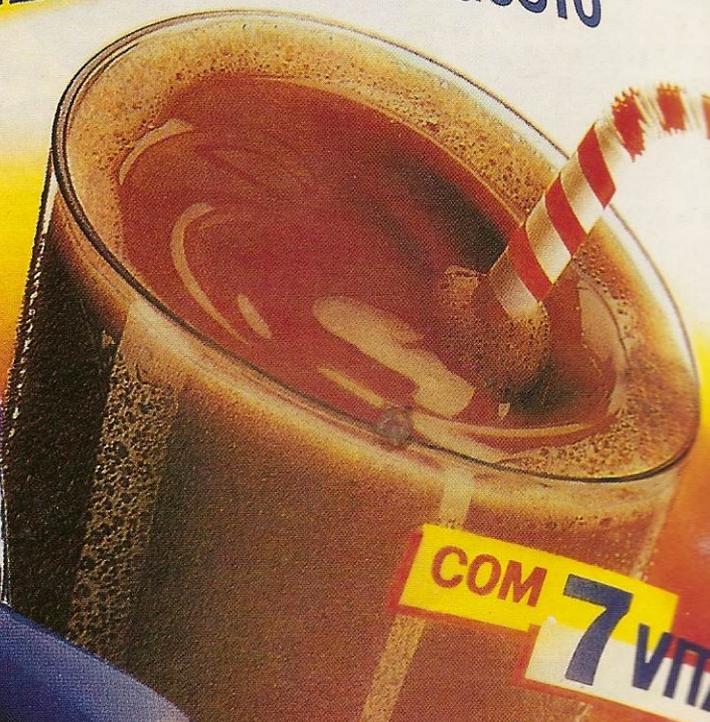
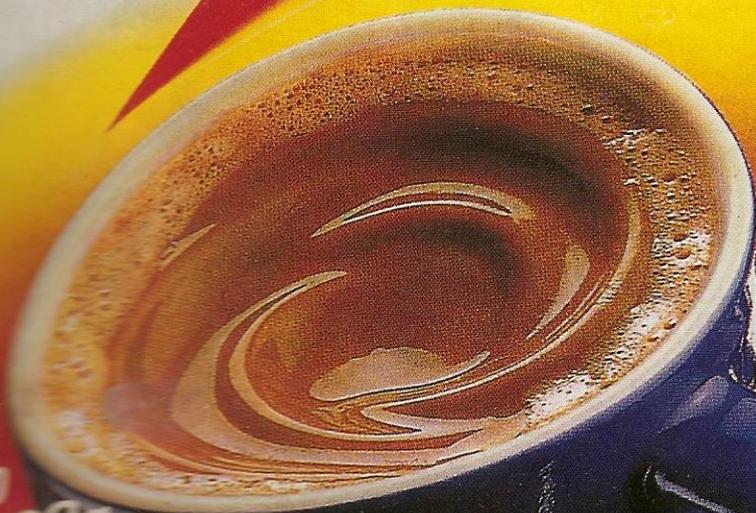
UM PRESENTÃO

Esta edição é como um presente em caixa grande que você abre e... surpresa: o presente é bom mesmo. Uma avalanche de dicas, produzidas pela equipe da revista, enviadas pelos leitores ou divulgadas pelos fabricantes, mas todas testadas e retestadas. Só mesmo a sua Ação Games para deixá-lo fera nos melhores games do momento.
E mais: esta edição é uma das melhores saladas de gêneros que você já viu: tem jogos de luta, de estratégia, RPG, games espaciais, pinballs e basquete de rua. Tudo isso misturado em diversos sistemas, do portátil Game Boy até o fantástico Saturno. É para delirar! Mas não paramos aí: confiram no Preview a versão de Killer Instinct para Super NES!!! Um jogaço!!!

COTAÇÃO

- FRACO ●
- REGULAR ●●
- BOM ●●●
- ÓTIMO ●●●●
- CHOCANTE ●●●●●

PARA QUEM
TEM ENERGIA
NÃO TEM
GAME OVER.
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO
COM 7

SALADA X

64 BITS

Grande Ação Games! Ano que vem estou afim de comprar um novo videogame. Como quero a máquina mais poderosa do planeta, pretendo escolher entre o Ultra 64 ou o 3DO 64 bits. O quê vocês já sabem sobre estes dois videogames?

ANTONIONI V. DE FREITAS
Maringá, PR

Sabe tudo este garoto, hein? Começando pelo 3DO: está confirmado para o Natal o lançamento da placa que o transformará num sistema de 64 bits. A placa, da Panasonic, utiliza o chip Power PC e deverá custar entre 200 e 250 dólares. Já o Ultra 64, da Nintendo, tem como processador principal um chip desenvolvido especialmente para ele pela Silicon Graphics — parceira da Nintendo no projeto. Deve ser lançado no final do ano no Japão e apenas em abril nos States. O preço estimado nos EUA é 250 dólares. Apesar de as revistas americanas terem adiantado as características técnicas dos dois aparelhos, as fabricantes ainda não divulgaram suas fichas técnicas oficiais finais.

DISNEY

Pô, galera, aquela matéria do MK3 estava imbatível, hein? Mas eu escrevo para saber quais são os cartuchos para Master System que têm personagens Disney.

EDER V. FERRAZ
Castro, PR

Brigadão pelo elogio, Eder. O Master tem três ótimos games com personagens Disney: Mickey - Castle of Illusion, Mickey - Land of Illusion e Lucky Dime Caper, com o Pato Donald.

DISK GAMES

Achei ótima essa idéia de criar um serviço de dicas pelo telefone. Pelo menos para mim, ele já foi bastante útil. Valeu!

MEIRE DE ARAÚJO
São Paulo, SP

Por quê não consigo falar com o Disk Games? Toda vez que eu tento discar, a ligação não é completada.

LEONARDO C. DE BRITO
Aracaju, SE

Atenção, galera: Ação Games não tem nada a ver com o Disk Games. Este serviço de dicas por telefone é prestado por outra empresa, ok? O que vocês vêem em nossa revista é um anúncio — e não uma matéria nossa, sacaram? Legal que vocês estejam gostando, pois isso significa que o serviço é confiável e dá dicas quentes. Mas fiquem ligados: como diz o próprio anúncio, o Disk Games, por enquanto, só tem condições de atender chamadas feitas em São Paulo.

PIRATARIA

Oi, pessoal! Pra começar gos ria de parabenizar vocês pel últimas edições — estão arras doras! Eu e meus amigos n sabemos distinguir cartuchos o ginais de cartuchos piratas. Qu é a manha que vocês usam?

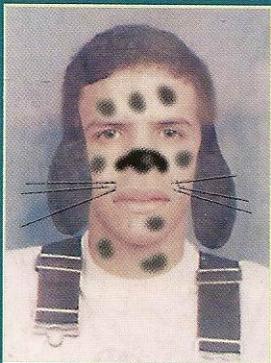
RODRIGO R. DE FARI
Xanxerê,

É fácil, Rodrigo. Já dá pra reconhe os cartuchos originais a partir da e balagem. Ela é sempre bem feitin trazendo o nome da softwarehou (Acclaim, Konami, Electronic Arts e e o do fabricante do videogame (Sega ou Nintendo). A caixinha é lacra com plástico transparente e den dela, além do cartucho, vêm manua certificado de garantia. O cartucho v com rótulo parecido com a caixa e, parte de trás, tem uns parafusinh diferentes. Recuse cartuchos ve dos sem a caixa, com embalage mal impressas ou que não trazem nome do fabricante. Para os jogos SNES há uma outra boa dica. Repa que o cartucho original americano t formato retangular e duas fendas parte de trás, enquanto o japonês arredondado na frente. Agora, se vo encontrar cartucho redonda na frente com f das at pode ap tar que pirata.

Sem comentários! A redação perdeu o rumo com o traço do Celso Ricardo Serafim, de Campo Limpo Paulista, SP. Celsão, penduramos no mural para servir de inspiração.

TRUQUE DAS 1000 FACES

Monstrinhos do Brasil

Na aventura de hoje vamos percorrer quatro Estados e conhecer alguns "bichinhos típicos". Ação Games também é Ecologia!

Em São Bernardo do Campo (SP) – ou será "cãopo"? – podemos encontrar um conhecido Clóvis Salles de Godói. O único defeito dele é a mania de fazer xixi em postes. O resto é normal!

Passeando por Foz do Iguaçu (PR) não deixe de fotografar este exemplar em extinção de Michelle Yu Fang Hsien. Tente jogar um novelo de lã para ela. É um show!

De férias em Angra dos Reis (RJ) não deixe de levar amendoins para a Sanalina Lanino. Só não olhe para os olhos dela, ou então... você fica carequinha!!

Em Ipatinga (MG) todos já viram um Jamerson Andrade S. Oliveira. Ele é muito raro em outros estados, principalmente nos que têm ratoeiras

MÉDIO

GAME CHARADA

Essa é para premiar os leitores fiéis, que não perdem uma Ação Games sequer. Basta relacionar o número de cada edição com o nome do jogo principal em sua capa. Por exemplo: na edição 82 o destaque de capa foi para Daytona USA e Ridge Racer, então você relaciona Ed.82 - 2. Relacione todas e mande pra gente.

AS ÚLTIMAS EDIÇÕES	OS GAMES
Edição 80	1 - Comix Zone
Edição 81	2 - Daytona USA/Ridge Racer
Edição 82	3 - Judge Dredd
Edição 83	4 - Killer Instinct
Edição 84	5 - Looney Tunes B-Ball
Edição 85	6 - M. M. Power Rangers The Movie
Edição 86	7 - Mortal Kombat 3
Edição 87	8 - Street Fighter Movie
Edição 88	9 - Tekken

MANDE SUA RESPOSTA PARA: Revista Ação Games, Game Charada nº 89, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado sairá na edição nº 92.

PRÊMIOS

VOCÊ PODE GANHAR
1º ao 5º lugares - Uma agenda eletrônica júnior da Tec Toy + Camiseta Ação Games.
6º ao 10º lugares - Camiseta Ação Games

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 86

Moleza. O piloto em questão é Keiichi Tsuchiya, do game The Great Batle 2. Os vencedores são: 1º ao 3º lugares para Gilberto Santos do Nascimento, de São Paulo (SP); Valério Richetti, Joinville (SC) e Alexander de Oliveira Silva, Embu (SP); 4º ao 10º lugares para Alexandre Y. Higuchi, Penápolis (SP); Gabriel M. Peres, Rio de Janeiro (RJ); Ricardo A. Hoeppers, Blumenau (SC); Ascindino Novais da Silva, Parapuã (SP); Osvaldino M. Júnior, Guarujá (SP); Maria Edilza Prates, Montes Claros (MG) e Leandro Garcia, São Paulo (SP).

ROLOS

VENDO

Carts de SNES. Fábio J. Souza, tel.: (081) 429-9321, Olinda, PE.

Mickey Fantasia e Altered Beast para Mega. Tamir, tel.: (051) 223-3230, Caxias do Sul, RS.

Edições 1 a 14 da Ação Games e o 26-A. Gustavo, tel.: (043) 327-6467, Londrina, PR.

Gibis da Turma da Mônica (são 228!) todos em bom estado. Rafael Oliveira B. C. Melo, Av. Bernado Vieira de Melo, 5.025, apto. 702, Jaboatão dos Guararapes, PE.

VENDO

Master System 3 com um controle e 2 carts. Everton, tel.: (011) 919-6412, São Paulo, SP.

Master System com pistola e óculos 3D. Christian M. Busato, Rua XV de Novembro, 34, CEP 83414-000, Colombo, PR.

Mega Drive 3 com 2 controles e 2 carts. Rivane, tel.: (067) 291-1080, Coxim, MS.

Sega CD na caixa. Jair Alves, tel.: (011) 813-7025 das 9:00 às 11:00 hs., São Paulo, SP.

SNES com 2 controles e um cart ou troco uma TV de 14 polegadas por Mega Drive com 2 controles e 3 carts. Pablo F. Santos, tel.: (044) 223-0717, Maringá, PR.

Videogame VG 3000 CCE. Saimon P. Arantes, tel.: (0223) 52-1624, Itatiaia, RJ.

Carts para SNES. Aldemir Rodrigues da Silva, tel.(092) 236-4393, Manaus, AM.

TROCO

Sonic 2 de Mega por F117 ou Winter Olympic. Flávio Xavier, tel.: (011) 451-3520, São Bernardo do Campo, SP.

Carts de SNES. Maykeel Marlon Martins Neves Souza, tel.: (034) 421-3396, Frutal, MG.

Cart Skitchin por Sonic 3. Daniel Gregório de Souza, tel.: (011) 511-6400, São Paulo, SP.

SNES com 3 carts e 2 controles por Sega CD completo. Eduardo, tel.: (011) 709-3208, Osasco, SP.

Cart Populous de Mega por outro do meu interesse. Fernando Sérgio, tel.: (034) 843-1161, Estrela do Sul, MG.

Master System por carts de SNES. Francis Borges Oliveira, tel.: (011) 745-2163, Diadema, SP.

XULÉ

Querida, linda, chocante e obrigatória Ação Games: precisava exagerar tanto na propaganda do sapo Xulé na edição 84? Brincadeirinha. Esta é a melhor revista do Universo.

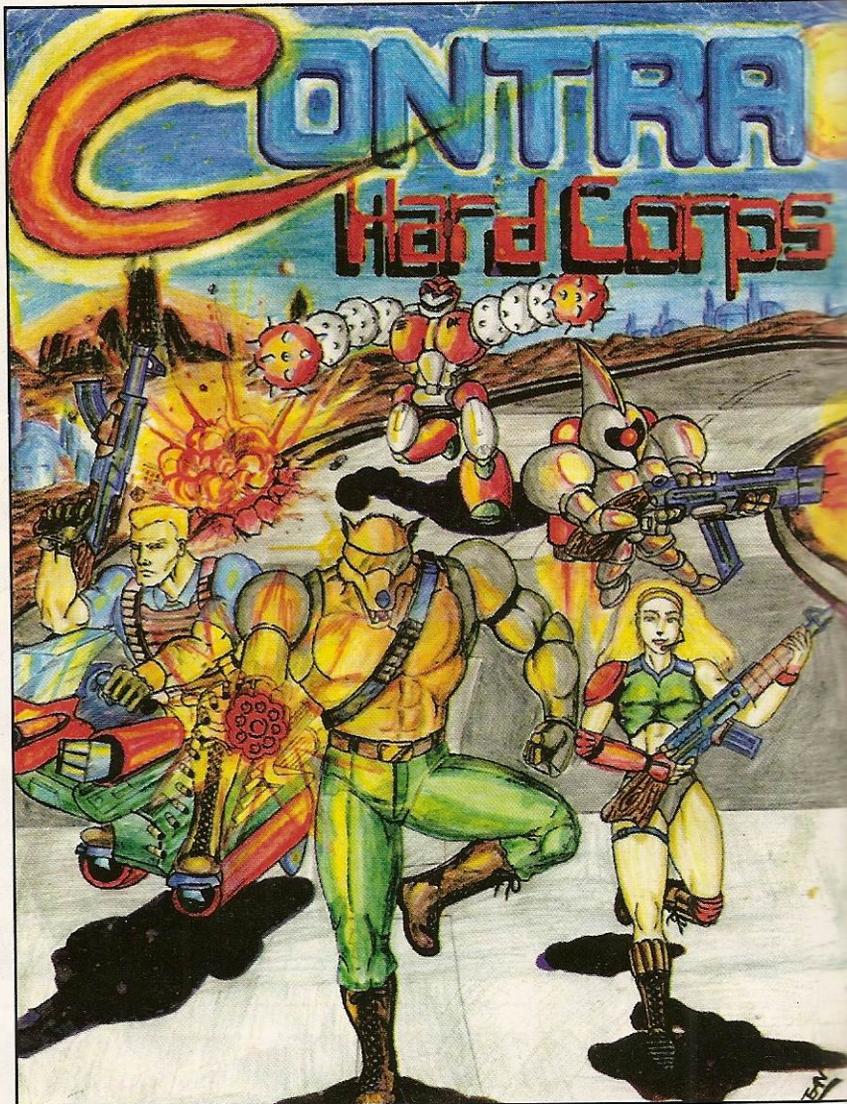
CAIO ESDRAS
Praia Grande, SP

Isso já não é uma carta, é uma declaração de amor! Valeu, Caio. Agora, que tal receber uma aulinha sobre a produção de revistas? Parece que você, como a maioria dos nossos leitores, não percebe direito a diferença entre matérias e anúncios. As matérias sobre os jogos, os Shots, a seção X-Salada, o Preview, Dicas e o Próxima Edição são produzidos por nós da redação. Agora repare como há outras páginas na Ação Games com um desenho e tipos de letras diferentes. São os anúncios, produzidos pelas empresas que compram espaço em nossa revista para divulgar seus produtos. O chulé do Sapo Xulé, por exemplo, é um anúncio da Tec Toy. Foi dela a idéia de "perfumar" nossa revista com o pé do sapo.

MORTAL KOMBAT

Fiquei indignado quando vi o especial do MK2 que vocês fizeram ano passado. Ele tem todas as versões — até a do Master –, mas não tem a do PC. Falando nisso, como faço para comprar essa edição especial? E qual é o comando para jogar o adversário no ácido?

LEONARDO R. FREITAS
Anchieta, RS

Não foi possível incluir a versão de PC no especial MK2 porque, na época em que o produzimos, ela ainda não existia. O especial MK2 foi um sucesso tão grande que esgotou completamente nas bancas. Não sobrou um único exemplar. Mas você talvez consiga comprar o Só Dicas, uma edição extra da Ação Games com as melhores dicas dos últimos tempos — entre elas, vários golpes do MK2. O fatal do Dead Pool, que você não está conseguindo fazer, é chatinho mesmo: aperte juntos LK + ↓ + LP e, sem soltá-los, aperte em seguida o HP.

Arte das mais caprichadinhas feita pelo fera Jean Carlos G. de Oliveira, de Brasília, DF

Sangue jorrando no desenho clean de Wagner Antônio V. Marques, de Belo Horizonte, MG

Uma bronca radical da minhoca mais cômica dos últimos tempos. Sabe tudo o Luiz Ângelo Pereira de Lima, de Barra do Chuí, RS

GAMES.
LANÇAMENTOS DOS EUA DIRETO PARA VOCÊ.

Primal Rage - Grande sucesso dos arcades. Lançamento simultâneo com os EUA. Dinossauros e macacos gigantes em lutas com bastante ação. Modelos reais digitalizados (SN e MD).

SÓ R$ 99,90

Judge Dredd - É a criação mais recente de Sylvester Stallone. Ambientada em 2139. Direto das telas do cinema, com 12 níveis de ação (SN e MD).

SÓ R$ 79,90

Justice League - Os 6 Super-Heróis da Liga da Justiça (Superman, Batman, Mulher Maravilha, The Flash, Aquaman e Green Arrow) lutam entre si pela primeira vez (SN e MD).

SÓ R$ 79,90

SATURN AMERICANO

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento Virtua Fighter.

SÓ 2 X R$ 395,00

Jogos Incríveis para Saturn

R$ 99,90 CADA

GAME BOY NOVA SÉRIE

Seis cores para o console mais vendido no mundo.

R$ 79,90

Novo Donkey Kong Land

30 novos níveis e os melhores gráficos já vistos em um Game Boy.

SÓ R$ 49,90

NBA Jam Tournament Edition

Os 27 times do NBA, com todas as jogadas da versão arcade, agora cabem no seu bolso.

SÓ R$ 49,90

PANASONIC 3DO

O 32 bits com mais de 200 jogos disponíveis.

SÓ 2 X R$ 275,00

SÓ R$ 79,90 CADA

Jogos também disponíveis: **Road Rash e Wing Commander III.**

*(SN) = Super Nintendo
(MD) = Mega Drive

CLÁSSICOS RECENTES

R$ 59,90 Super Nintendo

Título	Cód.
Alladin	101
Clayfighter TE	102
GP-1 Part 2	103
Road Runner	104
Street Racer	105
Stunt Race FX	106
Demon's Crest	107

R$ 44,90 Super Nintendo

Título	Cód.
Animaniacs	108
Bugs Bunny II	109
Fatal Fury 2	110
Mortal Kombat	111
Speed Racer	112
Street Fighter 2x	113
Super Mario Kart	114
Tiny Toon Wacky Sports	115
Top Gear 2	116
World Heroes 2	117
Bonkers	118
Lethal Enforcers	119
Double Dragon V	120

R$ 59,90 Mega Drive

Título	Cód.
Bubsy 2	121
Ecco Jr	122
Fifa Soccer	123

R$ 49,90 Mega Drive

Título	Cód.
Fatal Fury	124
Mortal Kombat	125
Street Fighter 2 CE	126
Animaniacs	127
Duel - Test Drive 2	128
Championship Soccer	129
Lethal Enforcers 2	130

TOP 10 - SÓ R$ 79,90

1- Donkey Kong Country (SN)
2- NBA Jam TE (SN,MD e agora 32X)
3- Super Street Fighter II (SN e MD)
4- Mortal Kombat II (SN, MD e 32X)
5- Lion King (SN e MD)
6- Batman & Robin (SN e agora MD)
7- X-Men 2 (SN e MD)
8- Mega Man X2 (SN)
9- Road Rash 3 (MD)
10- Mickey Mania (SN e MD)

E mais: International SS Soccer (SN) e Fifa Soccer 95 (SN e MD).

Killer Instinct (SN) - R$ 99,90

Importação direta em nome do cliente com frete e impostos já incluídos.

LIGUE JÁ 0800 240-240 LIGAÇÃO GRATUITA

E RECEBA EM SUA CASA.

Consulte sobre outros títulos e peça mais informações por telefone.

SEGA ANUNCIA GAMES PARA O SATURNO

A Sega começou sua ofensiva de marketing para o Saturno nos States, um mês antes do lançamento oficial do console. Através da Internet, ela anunciou novos games que estão em desenvolvimento para o console, sem data de lançamento definida, fora aqueles que já divulgamos na edição 85 (cobertura da Feira E3). Confira: Eternal Champions: The Final Chapter, Street Fighter Legends, Mortal Kombat 2, Mortal Kombat 3, Gex, Black Fire, Way of the Warrior, NHL All-Star Hockey, Virtua Racing, Defcon 0, Solar Eclipse, NBA Action, Myst, BloodStorm e Word Series Baseball.

PROMOÇÕES

As vendas do Saturno no Japão atingiram a marca de 1 milhão de consoles em maio e, para comemorar, a Sega fez duas promoções. Numa delas, colocou nos consoles à venda uma série limitida do jogo *Virtua Fighter Remix* (no qual ainda não pusemos as mãos). Na outra, está sorteando como brinde 100 mil CDs com animações de Virtua Fighter (publicamos fotos no Shots da edição 88), para os compradores no Japão que enviam um cupom preenchido.

Virtua Fighter, aliás, é a ponta de lança da Sega. A versão 3 do arcade poderá sair no final deste ano, mas só deverá pintar para o Saturno em 96.

SUPERJOYSTICK

A Sega exibiu na feira Tóquio 95 Entertainment Show, em junho, esse superjoystick para o Saturno. Ele é especialmente feito para jogos tridimensionais e não é bom para encarar games tradicionais, com scroll horizontal ou vertical. Não tem data de lançamento definida.

PREÇO DO PLAYSTATION CAI NO JAPÃO

A Sony anunciou uma redução de 100 dólares no preço do Playstation japonês, o que vai acirrar a briga com o Sega Saturno. Com a redução, o Playstation passou a custar cerca de 330 doletas (varia conforme a cotação do yen) para a galera de lá. Mas antes que você comemore, saiba que o preço nos States não deve baixar além dos 300 já prometidos. Segundo a fabricante, o preço menor foi conseguido graças a pequenas alterações no console.

A Sony também pôs à venda um cabo que serve para conectar dois consoles ou televisores. Por exemplo, você e um amigo disputam uma corrida no Ridge Racer, cada um com um console e televisor diferentes, mas usando um único CD do game. Custa o equivalente a 14 doletas e deverá sair também nos Estados Unidos.

TRUQUES NO COLETE

Nos States, a empresa Datel lançará em setembro um acessório Action Replay (AR) em cartão magnético para o videogame da Sony. O AR funciona como se você colocasse uma dica pronta dentro do jogo: basta inserir o cartão magnético no console e acessar a dica específica para vidas extras, armas, bônus e outras cositas. O AR trará truques para o Ridge Racer, o Parodius original e para o Ultimate Parodius, entre outros. Só pra você babar em Tekken, dará para selecionar e lutar com todos os personagens extras. A empresa não disse quanto ele vai custar.

AVALANCHE DE RPGs PARA O SNES

O SNES é atualmente o melhor videogame para quem gosta de RPGs. Principalmente se o game é da SquareSoft, a melhor criadora de jogos do gênero. Só este ano, já saíram entre outros Secret of Mana, Final Fantasy 6 (nos States levou o nº 3) e Earthbound. E a galera do SNES vai ter em breve outros jogos quentíssimos. Confira os futuros lançamentos:

Chrono Trigger, da Square
Breath of Fire 2/ Capcom
Secret of Mana 2 (em japonês, Seiken Densetsu 3)/ Square
Secret of Evermore/ Square
Dragon's Quest 6/ Square

Chrono Trigger: um dos novos RPGs para SNES em 95

★ **O Fantasma** vai atacar! Isso mesmo, o super-herói que foi sucesso nos gibis dos anos 60 vai estrear em breve nos videogames. O Fantasma reaparece no século 21 e, ao que tudo indica, o fiel Capeto ficou de fora. O game Phantom 2040 é da Viacom e deve sair este ano para o SNES.

★ **Pinball em CD-ROM.** Se você é dos que apertam flippers até dormindo, e tem um micro com CD-ROM, corra atrás de dois novos lançamentos: Pinball Arcade, da 21st. Century; e Pinball Fantasies Deluxe, da Epic. Juntos, eles reúnem 16 boas máquinas de pinball na sua telinha. Já estão à venda nos States e custam entre 30 e 40 doletas cada um.

MICROSOFT ENTRA NO MUNDO DOS GAMES

A maior softwarehouse do mundo, a Microsoft, anunciou sua entrada no mundo dos games. No final de julho, ela formalizou a criação de sua empresa para jogos, a Game Bank, em associação com a softwarehouse Soft Bank. A Game Bank lançará jogos para o Windows 95 e está negociando direitos de licenciamento de arcades consagrados. Namco, Capcom, Taito, Bandai e Takara já anunciaram seu apoio à Game Bank.

Para o Grupo 3DO, pela criação do acessório M2. Quem tem o console, poderá transformá-lo num 64 bits, gastando menos dinheiro e sem ter de aposentá-lo

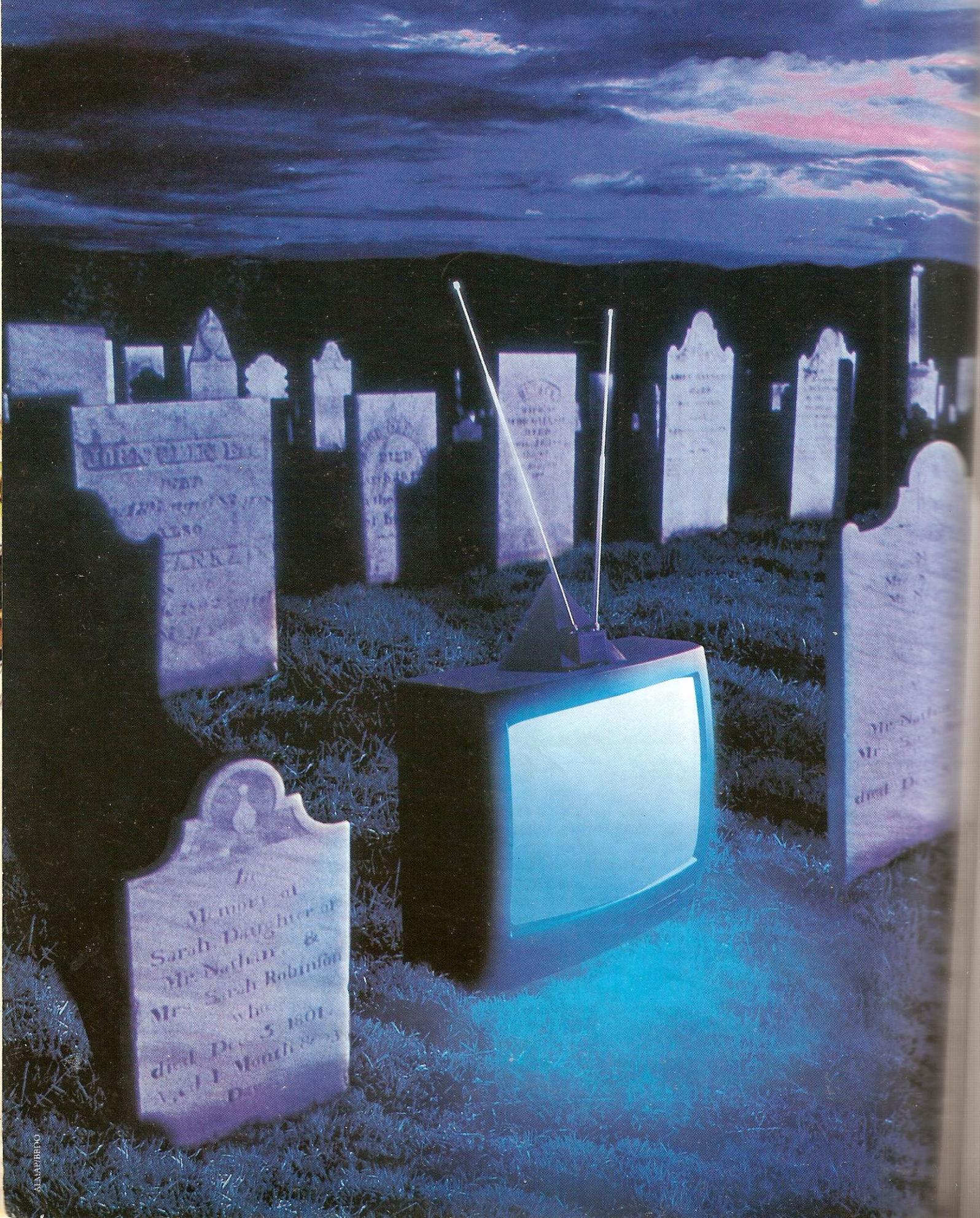
CONHEÇA O *REVOLUCIONÁRIO* VIDEOGAME DA APPLE

O Pippin: máquina revolucionária para videogames, multimídia e uso na Internet. O console tem 8 botões na parte superior.

Os joysticks, têm formato de bumerangue

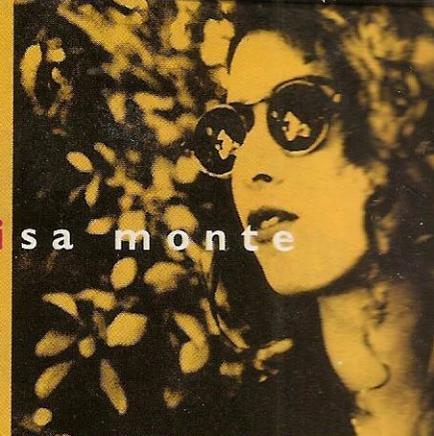
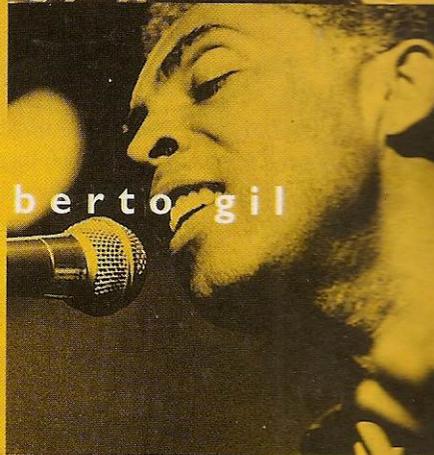
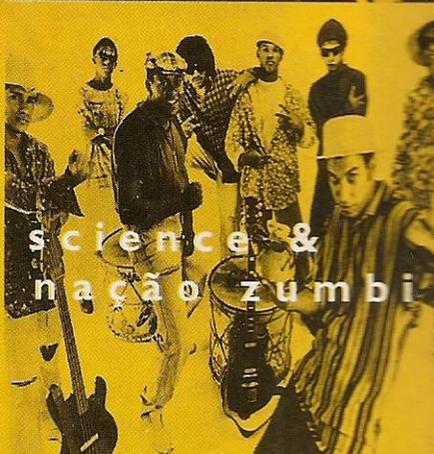
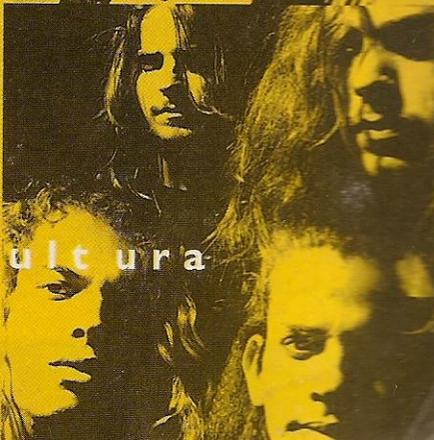
O Pippin tem teclado colorido e seu monitor é independente

A Apple, fabricante dos computadores Macintosh, exibiu pela primeira vez seu console de videogame e multimídia. A mostra foi na feira Tóquio 95 Entertainment Show, realizada de 1 a 4 de junho. A entrada da Apple no mercado de games, com data ainda indefinida para 95/96, vai ser o maior acontecimento na área desde a entrada da Sony, com o Playstation, em 94. O Pippin poderá ser usado com monitor do microcomputador ou com a TV, rodará CDs de games e multimídia. Com um teclado acoplado, será também um aparelho para se interligar com a Internet.
O console terá chip principal Power PC 603 de 64 Bits, memória RAM de 6 Megabytes e drive de CD-ROM de quádrupla velocidade, com saída e entrada para sinais vídeo NTSC e PAL, além do RGB. A resolução gráfica será de 16,7 milhões de cores e som estéreo de 16 Bits.

Você está achando tudo na TV meio morto
Perfeito: uma das nossas atrações dia 31
é o Sepultura.

Imagine o Oscar. Agora imagine o Oscar sem aquelas piadas sem graça, os discursos chatos e as homenagens falsas. Tudo bem: esqueça o Oscar.

O 1º MTV Video Music Awards Brasil é a maior festa do Videoclipe e da Música no Brasil. Você vai ver as revelações, as novas bandas, os grandes talentos e os nomes que fazem você dançar e cantar aqui no Brasil. São 10 categorias, com 5 indicados concorrendo em cada uma: Melhor Videoclipe do Ano, Melhor Videoclipe de Rock, Melhor Videoclipe de MPB, Melhor Videoclipe de Pop, Melhor Videoclipe de Rap, Melhor Artista/Banda Revelação, Melhor Fotografia, Melhor Democlipe, Melhor Edição, Melhor Direção, todas disputando no final o título de "Melhor Videoclipe Segundo a Audiência". E nessa você pode votar pelos telefones (011) 851-9560, para SP, e (9-021) 232-8410 para os demais estados (ligação gratuita). Nada de "Você Responde". É "Você Manda". O clima é de festa, mas a premiação é seríssima. A votação será devidamente conferida pela respeitada empresa de auditoria Coopers & Lybrand. Além de tudo isso, você ainda tem os convidados ao lado, em participações especiais. E duas "surpresas" que sozinhas já valem a noite.

Dia 31 de agosto, às 21h30, você já tem programa. E não perca, porque a última vez que você viu tanta gente boa junto foi... Esqueça: você nunca viu tanta gente boa junto.

31 de agosto, às 21h30

Killer Instinct

SNES

RARE/NINTENDO
LANÇAMENTO MUNDIAL EM AGOSTO.
BRASIL: SETEMBRO

Pode acreditar!! Embora a versão doméstica estivesse prometida apenas para o Ultra 64, Killer Instinct está chegando para o Super NES, com lançamento mundial marcado para 30 de agosto. A equipe de programadores da Rare "descobriu", após o desenvolvimento do Donkey Kong Country, que muitas das técnicas de compressão de dados utilizadas naquele game, bem como a tecnologia de sons e efeitos, poderiam ser utilizadas para o KI. Oras... então por que não produzir o KI para Super NES? E o fizeram!!

Quase tudo o que você conheceu de KI no arcade estará no seu 16 bits. Os personagens (apenas Cinder não está confirmada), todos os golpes – incluindo o 30-hit Ultra do Riptor – e quase todas as animações. O prejuízo ficou por conta da abertura e das cenas entre as lutas que precisaram ser abreviadas, ficando apenas algumas das melhores cenas, com uma boa renderização em 256 cores.

Cenários caprichados

Durante o desenvolvimento do cart, a equipe da Rare ainda resolveu incrementar um pouco mais a versão caseira de KI. Pensaram então em reproduzir os reflexos de alguns detalhes dos cenários, como as colunas do estágio do Riptor. Batalharam mais um pouquinho e colocaram reflexo também nos lutadores, tentando reproduzir fielmente cada movimento seu, desde golpes até tombos.

A versão de KI para Super NES, apesar da qualidade gráfica inferior à do arcade, passou então a ter mais detalhes visuais que a valorizaram. Ainda há pássaros, nuvens se movimentando em dois scrolls diferentes na mesma tela e até flashes de luz que, ao brilhar, mudam a cor dos objetos onde batem. Imaginem agora o que dá para se esperar da versão para o Ultra 64.

A capa do CD Killer Cuts, com as músicas do game: a venda no Brasil ainda não está confirmada

Um CD com as músicas

Outra novidade: junto com os primeiros dois milhões de carts de Killer Instinct para SNES será lançada uma série limitada do CD da trilha sonora do game, contendo 14 faixas originais e mais uma de um "humilhation" secreto. Mas não sabemos se estará disponível nas lojas brasileiras. Confiram as primeiras cenas deste surpreendente lançamento da Nintendo em conjunto com a Rare.

Os gráficos, com apenas 256 cores, estão mais estourados em relação ao arcade. Mas o visual é animal!

Na tela do Riptor é possível perceber bem o reflexo das colunas e dos lutadores no chão. Nem na versão anterior tinha isso

A maioria dos lutadores confirmou presença. Olha o Glacius abusando de sua magia

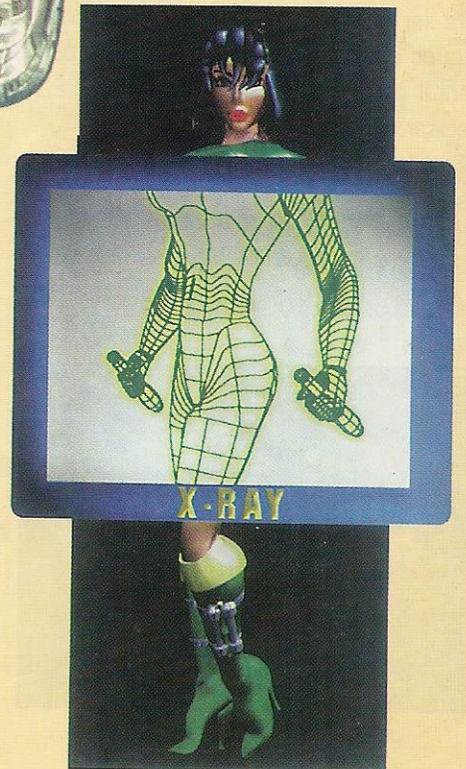
Detalhes exclusivos foram criados: nesta tela as nuvens se movimentam em dois sentidos

Alguns cenários ficaram um pouco mais escuros do que no original. Mas quase não se percebe

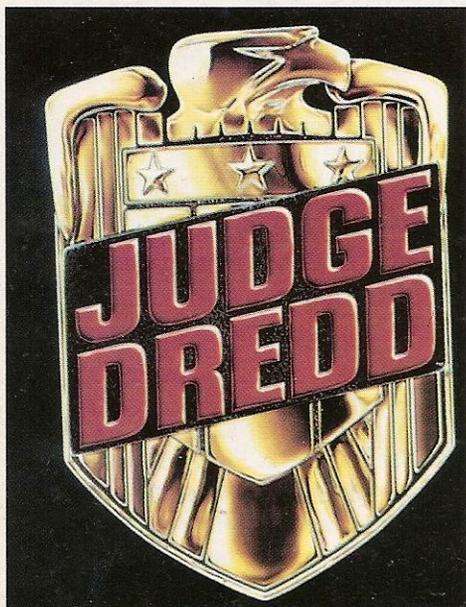
Brutal hits pra ninguém botar defeito

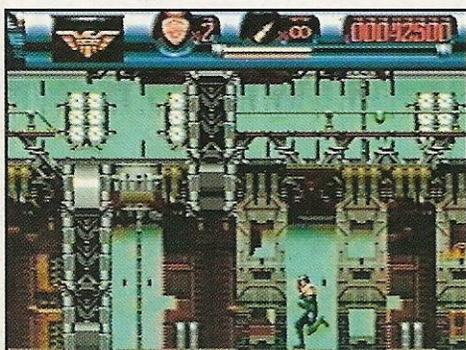
Uou! Golpes Especiais, Finishing Moves e Killer Combos também estão presentes

A sensação de profundidade lembra as telas de Donkey Kong, game que usou a mesma tecnologia

Riptor dá as costas para Orchid tentando acertá-la com o rabo. Emoções do arcade, na sua casa

Um raio-X esperto mostra a estrutura de Orchid, feita com a tecnologia ACM de gráficos

Judge Dredd

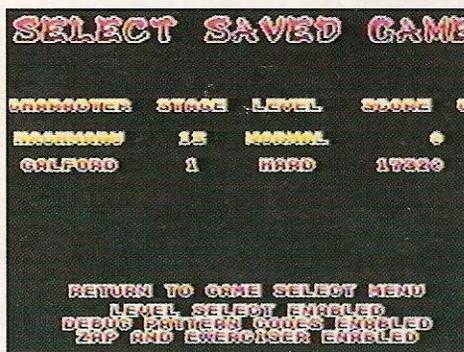
MEGA

Disquetes - Êta joguinho difícil! Descabelante, para ser mais exato. Mas com as passwords para os disquetes as coisas ficam um pouco menos complicadas. Anote e use: você vai precisar.

Disquete 1, fase 1 - **KZDTV**
Disquete 2, fase 2 - **JRQWNO**
Disquete 3, fase 4 - **PSTRVJZ**
Disquete 4, fase 8 - **HQWVLT**
Disquete 5, fase 10 - **WDRCNPU**

Killer Instinct

ARCADE

Turbinado - Que tal jogar este game com o dobro da velocidade? É fácil: **logo depois que os lutadores escolherem seus personagens, segure os comandos ← ou →, mais os três botões de soco, tudo junto, nos dois joysticks.** Mesmo que você esteja jogando sozinho contra o computador deverá apertar os comandos nos dois controles, ok? Segure todos os botões apertados até aparecer a tela Match Screen. Só solte tudo quando soar o sinal para o início do combate. Este truque deve ser repetido para cada luta.

Samurai Shodown

3DO

Seleção de fases - Inicie o game normalmente e perca uma luta. **Não continue: em vez disso, dê Resume e, nesta tela, faça a sequência ←, X, ↓, ↑, →, ←, ↑, X.** Prontinho: a seleção de fases foi ativada. Então é só iluminar o nome do seu jogador e usar R e L para dar um rolê pelo jogo de cabo a rabo. Mas fique ligado: para que o truque possa ser realizado, você deve ter sempre um espaço vago na memória de jogos gravados, sacou?

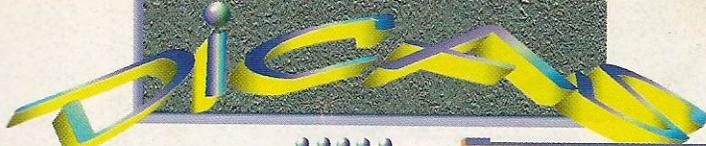
King of Fighters 94

NEO GEO

Sangue - Não precisa nem dizer: em matéria de jogos de luta, você é um legítimo vampiro e adora ver sangue rolando, né? Pois derrube a censura que existe neste jogo. **Na tela do ranking — aquela que marca os escores dos jogadores —, aperte A + D juntos no controle 1 e B + C no controle 2.** Comece o game e confira o resultado hemorrágico do truque. Mais: quando pintar a Mai Shirauni, você vai perceber que o decote da blusa dela ficou, digamos, mais generoso. Bem mais generoso...

Sonic 3

MEGA

Acumule vidas - Ninguém dispensa um bom truquezinho para acumular vidas, né? Veja que moleza este aqui, enviado por Rodrigo Lopes, de Penha (SC). **Na zona 6 você encontra uma espécie de alarme. Neste local, vire bolinha e fique rolando sobre o alarme, detonando todos os inimigos que chegam.** A cada 50 mil pontos ganhos, você fatura uma vida.

True Lies

MEGA & SNES

Todo o poder - Se algo ainda era capaz de detê-lo neste game, agora não será mais. E o melhor: as passwords abaixo podem ser registradas em sequência, uma depois da outra, de forma que você pode ter o efeito das três juntas funcionando durante jogo. Não é power?

Invencibilidade - **BGGRLY**
Vidas infinitas - **BGLVS**
Todas as armas - **BGWPNS**

Passwords - Agora, se você quiser dar um rolê fase a fase, use estas passwords e boa viagem.

Fase 2 - **BRMKNRD**
Fase 3 - **CXGJMQC**
Fase 4 - **FVJBKXF**
Fase 5 - **HCHDXVH**
Fase 6 - **FBKMDBM**
Fase 7 - **HJBGBJC**
Fase 8 - **JFFFZHB**

Top Gear 3000

SNES

Milionário - Quem mandou a dica foi o leitor Robson Rui Silva dos Santos, de São Paulo (SP). Para ganhar 3.039.000 de grana e já começar da segunda tela, basta digitar a password **BBBB BBBB BBBB BBBB BBB**. Assim, com esta fortuna, você pode comprar todos os melhores equipamentos e sair mandando bala.

Ristar

MEGA

Superdifícil - Use este truque e prove do que você é capaz. Na tela de apresentação, escolha Option. **Daí vá para a tela de passwords e registre a senha SUPER.** Então vá para End, dê Start e a palavra SUPER aparecerá na tela. Inicie o jogo e confira o que é bom para a tosse. Agora, veja se você também tem estas passwords:

Seleção de fases - ILOVEU
Só fase de bônus - DOFEEL
Só chefes - MUSEUM

Space Harrier

MEGA 32X

Mais Continues - Ao ligar o console, espere o logo Sega aparecer. **Nesta tela, rapidamente, aperte A e C juntos, pressionando depois o Start.** Se o truque tiver funcionado, a frase Insert Coin deve piscar. Vá para o game e conte com mais três Continues para realizar sua missão.

Earthworm Jim

SNES

Debug mode - Inicie o game normalmente, **aperte Start para pausar, segure ← e depois aperte A.** Em seguida solte os dois comandos juntos e, rapidamente, **faça a seqüência B, X, A, A, B, X, A.** Você verá duas telas em preto-e-branco e, finalmente, surgirá a esperada tela do debug. Nela você encontrará as opções **Stage Select,** para seleção de fase; **Cheat Mode,** para ficar invencível; **Map View Mode,** que mostra o estágio inteiro; e **Frezeability,** que permite pausar o jogo sem que a tela escureça.

Pule de fase - Pause o game e use esta seqüência para pular para o estágio seguinte: **A, B, X, A, A + X, B + X, A + X .**

Vida extra - Pause o game e entre com **B+X, B, B, B, A, A, X, A.** Pode ser repetido quando necessário

Tiros de plasma - Pause e faça **A+X, B, B, A, A, X, B, L+R.** Também pode ser repetido sempre que necessário

Virtua Fighter

SATURN

Tela secreta de opções - Na apresentação do game **pressione ↑ 12 vezes, depois Start**. Entrando na tela de Options, você deverá ouvir a voz do narrador dizendo "K.O.". **Coloque o cursor abaixo do Exit e aperte o botão A**. Uma nova tela de opções surgirá, permitindo escolher o estágio (incluindo o do Dural) e o tamanho do ringue, variando de 4 a 16 metros de lado.

Dural versus Dural - Se um Dural no ringue já é animal, imagine dois? **Escolha o modo Versus e, na tela de seleção de personagens, faça a sequência ↓ ↑ →, ← + A nos dois joysticks, ao mesmo tempo**. Se você quiser jogar sozinho contra o computador, também poderá usar Dural. Basta escolher o modo Arcade e fazer a seqüência acima só com o seu controle. E então, fight!

Demon's Crest

SNES

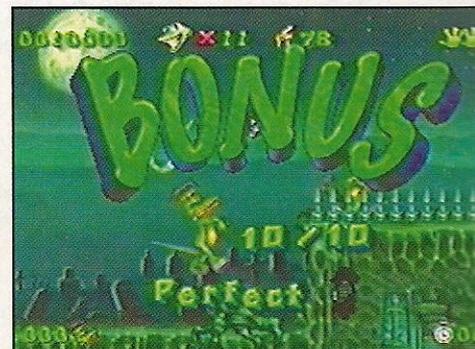
Superpassword - Rodrigo Ferreira, de São José do Rio Preto (SP) afirma que sua password para o jogo é insuperável, dando ao personagem todos os itens, mais o demônio do Paraíso e uma fase extra. Uau! Segure: **QFFF KNRR DDLR XGTQ**

Mega Man 7

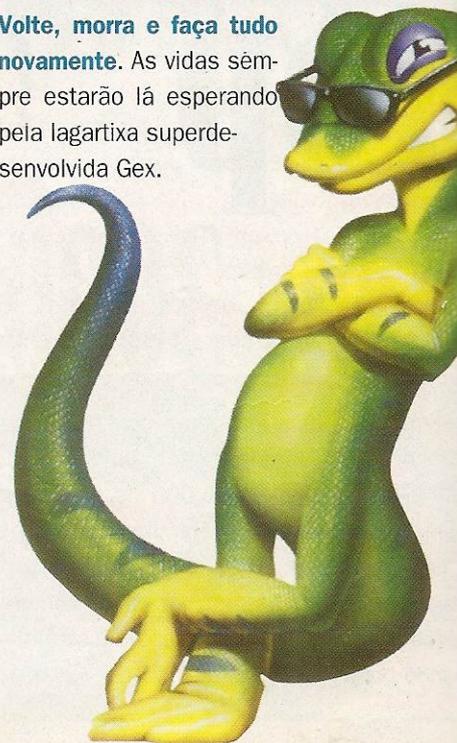
SNES

Password - Que tal começar o game com todos os robôs derrotados, mais os itens Rush Jet, Search, tanques e outros equipamentos? Basta usar a utilíssima password do leitor Élvio Aratani Nanya, de Guaíra (SP): **7853 5856 2245 7515**.

Outra password - O leitor Victor Correia de Paula, de Juquiá (SP) enviou uma senha que dá a Mega Man a armadura S Adaptad — que permite pulos mais altos e tiros teleguiados fortíssimos — e o item R Jet, que dá acesso a lugares altos. Vamos lá? Use **6871 7656 8845 5555**

Gex

Fases secretas - Taí um desafio para verdadeiros feras: acessar as fases secretas do jogo. O leitor Rodrigo Ribeiro, de Iporá (GO) descobriu que, **a cada fase de bônus totalmente completada, ganha-se uma parte de um controle remoto**. Ao reunir todas as partes d[o] controle, pintam oito fases inéditas no map[a] Planet X. É isso aí, cara!

Lagartixa turbinada - Toda vez que você prec[i]sar de mais velocidade para Gex, apele par[a] este truque. **Pause o game em qualquer pon[to], segure o R e, sem soltá-lo, faça a sequênc[ia] ←, C, ↓, →, ↑, ↑, ↑, →, →, Start**. É como s[e] você amarrasse um foguete no rabo da laga[r]tixa: ela sai a milhão!

99 vidas - Boiada! Na tela do foguete do mund[o] Cartoon, **siga a seta formada por moscas [e] você achará o controle e várias vidas extras. Volte, morra e faça tudo novamente**. As vidas sempre estarão lá esperando pela lagartixa superdesenvolvida Gex.

Road Rash 3

MEGA

Levels - Pelo jeito como nossos leitores andam mandando password descoladas, este é um dos jogos prediletos da galera. Aí vai um montão delas enviadas pelos feras das estradas.

Level 2 - Contribuição do Jair Alves de Almeida, de São Paulo (SP) para o level 2 com a moto Banzai 750, todos os equipamentos e grana de 20.070: **PV21 Q03F**

Level 3 - Outra do Jair Alves de Almeida, agora para o level 3 com a moto Banzai toda equipada e 32.280 em grana: **3PCØ RPDI.**

Level 4 - O leitor Roberto Fratelli Vilarinho, de Santos (SP) manda pra galera uma password para começar o game no level 4 com a moto Perro 125 e todos os acessórios já comprados: **8F21 StØK**

Level 5 - Esta é do Thiago Andrich, de Erechim (RS), para jogar na quinta fase, com a moto Kamazaki 750 N, os acessórios protection, tyres, suspension e 47.090 no bolso: **85S1 TMT1**

Art of Fighting

SNES

Congele o computador - Então o computador está levando a melhor? Vingue-se usando este truque dos leitores Carlos C. Kruegger e Jackson L. dos Santos, de Penha (SC): ele congela o personagem controlado pelo computador. Seguinte: **em qualquer luta do Story Mode, pause e entre com a sequência ↑, X, ←, Y, ↓ B, →, A, L, X, Start.** Tudo tem que ser feito com muita rapidez, ok? Você perceberá que o truque deu certo logo ao despausar o game, pois o adversário já estará paralisado. Repita os comandos para que tudo volte ao normal.

Piloto automático - Essa dica é descoberta dos nossos pilotos. Com ela, o computador assume o comando do seu personagem e desce o cacete no adversário. E olha que ele luta bem, hein? É só pausar e entrar com a sequência **↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, L, R, Start.**

Judge Dredd

SNES

Disquetes - Os fãs do SNES têm mais sorte que os de Mega, pois sua versão de Judge Dredd é um pouco mais maneira. Mesmo assim, ajuda muito saber as passwords para os disquetes. Segure:

Disquete 1, fase 2 - **QBGB**
Disquete 2, fase 5 - **FCWZ**
Disquete 3, fase 10 - **DXGH**
Disquete 4 , fase 12 - **YGR2**

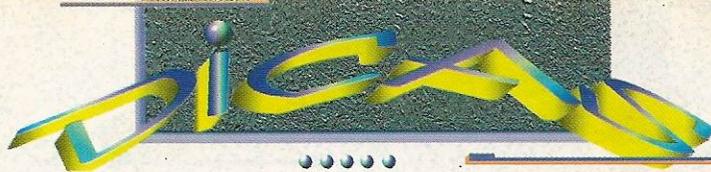
Red Zone

MEGA

Jogo secreto - Entre na tela de passwords e faça a sequência **C, C, A, C, A, A, C, A, C, A, C.** Pronto: você irá para um jogo secreto parecido com o antigo Asteroids, onde C funciona como tiro, B para impulso e A para supervelocidade.

Choplifter 3

SNES

Acumule vidas - Aí vai uma manha esperta, mas trabalhosa, para acumular quantas vidas quiser. Os autores são Carlos Kruegger e Jackson L. Santos, de Penha (SC). **Você tem que estar na fase 2, level 4.** A partir da base, entre no primeiro túnel e desça tudo. Depois siga sempre para a direita até encontrar um mecânico. **Um pouco adiante está a bola verde da primeira vida. Depois de pegá-la siga para a esquerda, passe pelas corredeiras e você encontra a segunda vida. Saia do primeiro túnel e entre no segundo, onde você deve descer e depois seguir para a direita. Aí suba até perto do terceiro canhão, onde está a terceira vida.** Ufa! Não se esqueça de salvar pelo menos seis reféns e depois deixe-se morrer. A frase Mission Failed vai aparecer e você poderá fazer tudo de novo. Repetindo o procedimento com paciência chinesa, poderá acumular até 99 vidas.

Star Wars: Return of Jedi

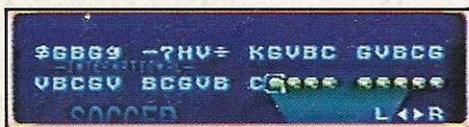
SNES

Passwords - Rafael Lacroce invocou a Força e estraçalhou o game inteiro. Agora, manda as passwords pra quem quiser encarar.

Fase 2 - ZJLMRJ
Fase 3 - LZLKJF
Fase 4 - VTYMZX
Fase 5 - QZNFPP
Fase 6 - VKCDFD
Fase 7 - ZCTKFC
Fase 8 - QYXYHB
Fase 9 - LFWLTQ
Fase 10 - QDQGKH
Fase 11 - CPMRZV
Fase 12 - CDWLTY
Fase 13 - BPFFZQ
Fase 14 - RMNVLC
Fase 15 - RVKFKG
Fase 16 - VQXDQJ
Fase 17 - HLQMVL
Fase 18 - VQJGWF
Fase 19 - ZZSTXZ

International Superstar Soccer

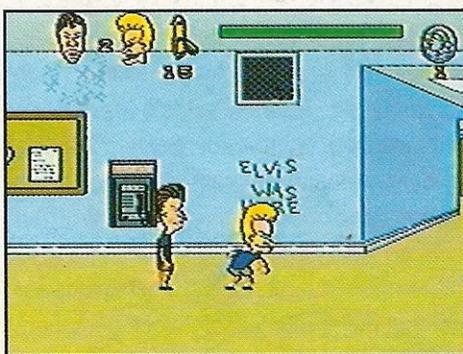
SNES

Passwords - Êta jogão de bola! A galera do Super NES está aloprando com este excelente cart de futebol e não pára de mandar passwords pra gente. Anote aí as últimas que chegaram à redação:

Alemanha x All Star, torneio World Cup

Brasil 0 x 0 USA, partida em andamento de um dos Scenarios

Alemanha x Itália pelo torneio International Cup

Beavis and Butt-Head

MEGA

Todas as passwords - A colaboração é do leitor Douglas Goulart Farcic, de São Bernardo do Campo (SP). Bote um prendedor no nariz e saia detonando com estas passwords, que servem para começar o jogo com cada pedaço de ingresso já encontrado:

1 - hyYPI yhF2e O7GEV
2 - RLESy moDka X-wA4
3 - bLmEO IP2qH XzWAU
4 - 1p7QM pOT9d xrUAE
5 - HgL3C DNjUo A4nwb
6 - wyOqs XIkEØ 7HOGv
7 - 7hdnh lovqv8 eF-C5
8 - zie82 m9PnA HF223
9 - dOCrR g5cK5 79BNx
Burger World - 28884323 (Butt-Head)

Rock'n Roll: Racing

SNES

Passwords - Encare os desafios do nível Veteran com o radical piloto Olaf. As passwords foram mandadas leitor André M. Garcia, de São Paulo (SP).

6JRC TZT4 RS6M
QWWC GNTC CQPM
7LCC R7TF 7SPN
V8LC TNTP !K8P
7NNC QLRP 92TT
WPVC QØSY 92KT

The Adventures of Batman & Robin

SNES

Passwords - Uff! Joguinho encrencado, este aqui. Relaxe e aproveite nossas passwords para todas as fases. Fique ligado nas abreviações: ND é nada, VD é verde, VM é vermelho e AZ azul, sacou?

Green Peace - ND ND ND VD
AZ VD VD VD
VM VD ND VD
ND ND AZ ND

Fowl Play - AZ AZ VM VM
AZ VD ND AZ
VM VD VM AZ
VM AZ AZ ND

Tale of the Cat - VM VD ND VD
AZ VD AZ VM
AZ VM ND ND
VM VD AZ ND

Trouble in Transit - AZ VD ND ND
VM VM ND AZ
ND ND AZ VM
ND VM ND VM

Perchance to Scream - AZ AZ VM ND
AZ VD AZ VD
ND ND VD VM
AZ ND AZ ND

Riddle me This - AZ ND AZ ND
AZ VD ND VM
AZ AZ VM AZ
VD VD AZ ND

The Gauntlet - ND AZ VD ND
VM VM VD VD
VM ND VD ND
ND ND ND VM

Mortal Kombat 3 Versão 2.0

ARCADE

Golpes - Em muitos lugares do Brasil já estão pintando as máquinas na versão 2.0, que utiliza comandos diferentes da primeira versão. O efeito de golpes como fatalities e animalities também mudou. E, pra completar, surgiram ainda babalities e friendships. Relaxe: Ação Games está em cima do lance e dá todo o serviço pra você.

CYRAX
Helicopter Fatality - **↓ ↓ ↑ ↓, HP**
Friendship - **RN, RN, RN, ↑**

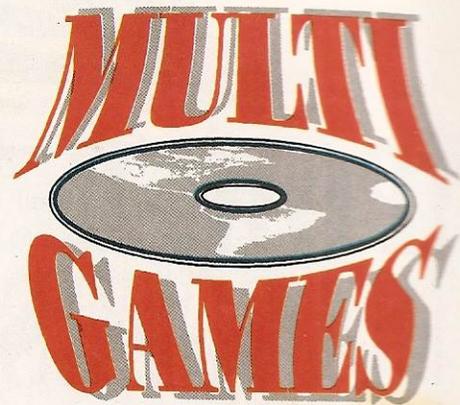
JAX
Babality - **↓ ↓ ↓, LK**

KABAL
Head Inflation Fatality - **a meia distância, ↓ ↓ ← →, BL**

Face of Death Fatality - **perto, RN, BL, BL, BL, LK**

Babality - **RN, RN, LK**

KUNG LAO
Death Spin Fatality - **RN + BL, RN + BL, ↓**

NIGHTWOLF
Friendship - **RN, RN, RN, RN, ↓**

SHEEVA
Skin Rip Fatality - **perto, segure HK, → ← → →, solte HK**

Babality - **↓ ↓ ↓ ←, HK**

SINDEL
Death Scream Fatality - **RN, RN, BL, BL, RN + BL**

SONYA
Fatality - **↓ ↓ ↓ ↓ →, LK**

STRYKER
Explode Fatality - **↓ → ↓ →, BL**

Shocker Fatality - **→ → →, LK**

SUB ZERO
Friendship - **LK, RN, RN, ↑**

SHANG TSHUNG
Spike Fatality - **perto, segure LP, ↓ → → ↓, solte LP**

Babality - **RN, RN, RN, LK**

Friendship - **LK, RN, RN, ↓**

POWER RANGERS

SNES

Passwords - Quer dar um rolê pelas fases do game sem compromisso? Basta usar as passwords abaixo e ir direto ao que interessa.
Fase 2 - **3847**
Fase 3 - **5113**
Fase 4 - **3904**
Fase 5 - **1970**
Fase 6 - **8624**
Fase 7 - **2596**

Lutas especiais - Use estas passwords para algumas lutas que não estavam no script.
Robô versus inimigo fase 6 - **0411**
Robô versus inimigo fase 7 - **1007**

EARTHWORM Jim

MEGA

Pule de fase - Se você estiver com dificuldades para passar de fase, apele para este truquezinho providencial: pause o game em qualquer momento e entre com a seqüência **A, B, B, A, A + C, B + C, B + C, A + C.** E bye, bye.
Recarregue sua arma - Pause o game em qualquer parte e faça a seqüência **A, B, B, B, C, A, C, C**
Recarregue energias - Pause o jogo e entre com a seqüência **A, C, C, A, B, B, A, C**
Plasma shot - Pause e entre com a seqüência **C, A, B, C, A, B, A, C**
Vida extra - Só pausar o game e entrar com B, **B, C, C, A, A, A, A**

BEAVIS AND BUTT-HEAD

SNES

Passwords - Aí, galera! Quem manda as passwords para todas as fases deste game muito cool é o Alain C. Barbosa, de São Paulo (SP). Vamos nessa:
Hospital - hee hah yea yah hee yah heh hah
Escola - hee hah yah yah hah huh hee woa
Turbo Mall 2000 - hee yea yea hee woo heh huh heh
Ruas - woo woa yea yea heh hee woo woo

Rock'n Roll: RACING

MEGA

Passwords - Quem descolou estas senhas arrasadoras foi o Rafael Mendes Dani, de Brasília (DF): correr o game todo, de ponta a ponta, com o melhor carro — o Havac —, equipado com uma pá de acessórios e equipamentos. Divirta-se:

Nível 1
Divisão A - **RK1C J!41 5TJ!**

Nível 2
Divisão A - **RD7C ZN49 5TJ!**
Divisão B - **HYDC 7069 5TJ!**

Nível 3
Divisão A - **RD3B GL4J 5TJ!**

Nível 5
Divisão A - **RKDF J031 5TJ!**

WOLVERINE

MEGA

Passwords - Se você está se descabelando com este game, agarre as passwords de fase enviadas pelo leitor Paulo Henrique de S. Oliveira, de São Paulo (SP).
Fase 2 - **MADIKO**
Fase 3 - **SILVER FOX**
Fase 4 - **DEPARTMENT H**
Fase 5 - **MADRIPOOR**
Fase 6 - **ASANO**
Fase 7 - **THE HUDSONS**

Ridge RACER

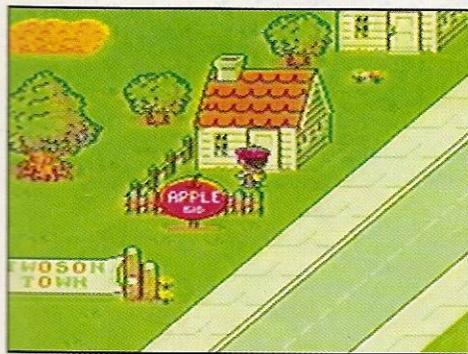
PLAYSTATION

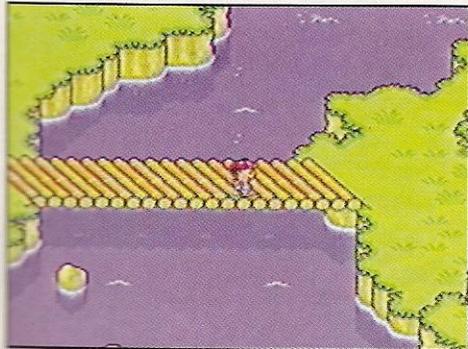
12 carros - Dica Made in Japan do leitor Angelo Lilla Neto, que mora na cidade de Ishibe. Ao ligar o console, enquanto o game está carregando, pinta o joguinho de naves pra distrair, certo? Se você detonar todas elas, conseguirá um Perfect. Aí, ao iniciar o Ridge Racer, perceberá que a seleção de carros pulou de 2 para 12 modelos. Ou seja: entram também os carros adversários. Demais, hein?

EARTHBOUND

E aí, moçada? Curtindo muito este simpático RPG? Quem pegou o bonde andando pode consultar a matéria da edição 87 e entrar no clima. Apesar de ser um jogo fácil, preparamos mais uma etapa de dicas pra você não arrepiar nenhum fio de cabelo sequer. Acompanhe.

LIBERTANDO PAULA

Depois de comprar a bicicleta, Ness deve ir para Rest Valley, já na cidade de Twonson. Neste lugar o garoto vai cruzar com um lápis gigante que bloqueia a passagem para o vilarejo de Happy Happy.

Volte então à cidade e converse com Apple Kid. Ele é um inventor e vai pedir 200 doletas para fazer objetos importantes pra você. Ness já sai de lá com um celular. Atenção: esse telefone só recebe chamadas e não serve para ligar para as pessoas ou salvar o game

Agora vá novamente à Rest Valley. No caminho, Apple telefonará para informar que faz uma borracha para apagar o lápis. Volte para Twonson e pégue a borracha no parque com Apple Kid.

Apague o lápis e atravesse a ponte até chegar ao vilarejo

Não se esqueça de dar aquele rolê habitual pela cidade conversando com pessoas, salvando o game na Drugstore (lá há um telefone) e descansando para repor energia.

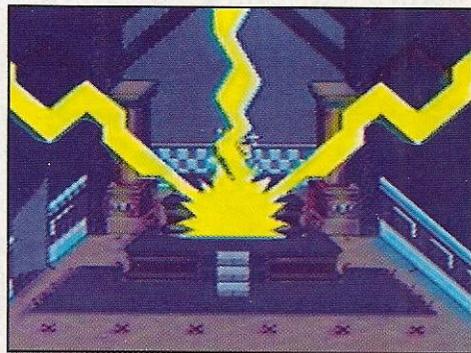
Para salvar o game neste trecho do jogo, basta usar o telefone da farmácia (Drugstore) para falar com o seu pai

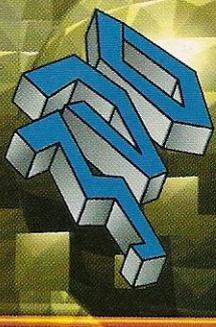
Atravesse a caverna do lugar e você lutará um pouco contra os Happy Happyist, uns bichinhos que amam a cor azul

Depois disso você encontra a casinha onde Paula está presa

Para libertar Paula, Ness precisará de uma chave que está em poder do carpinteiro. Para lutar contra ele será necessário ter o Franklin Rage, um item que rebate raios de luz. A própria Paula te dá este presente. Volte pra cidade.

A casa do carpinteiro está cheia de criaturas azuis. Fique ligado: as que se movem rapidamente abrem caminhos, mas algumas você tem que encarar na luta.

Abra caminho entre as criaturas azuis, devagar, até chegar ao secretário do carpinteiro. Bata um papo e depois encare o próprio.

Use o Franklin Rage para rebater o raio que ele joga e depois lute no modo tradicional. Tendo vencido, volte à casinha onde está Paula e abra a porta

Paula será sua nova aliada pra continuar a aventura. Até a próxima!

SPACE PIRATES
American Laser Games

Tiro - 1 ou 2 jogadores
8 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Apesar do esquema batido, Space Pirates convence. A digitalização das imagens confirma a qualidade do 3DO

COMANDOS

A	Atirar
B	Acelerar um pouco a mira
C	Acelerar bastante a mira

★ **Desconfie de todos. Os caras são loucos para dar informações erradas**

★ **São três níveis de dificuldade. Cadet é o mais difícil.**

Que tal uma luta ferrada contra piratas espaciais no ano 3030? Isso é Space Pirates, versão para 3DO do antigo arcade de tiro. O esquemão do game é aquele famoso mata-mata da American Laser Games (Mad Dog McCree). Você atira com a pistola Game Gun ou com o joystick normal, seguindo as ordens do narrador. O problema que tudo é narrado em inglês, sem opção de outra língua. Outra: muitas dicas são furadas! Felizmente a jogabilidade é ótima e os gráficos e as digitalizações também são legais. Space Pirates não é a oitava maravilha do mundo, mas se você curte o gênero e entende inglês, vá em frente.

Em Busca dos Cristais

Acompanhe o início da missão. Numeramos as fotos de cada ação. Comece atirando nos meteoros **(1)**. Dentro da nave, atire nos piratas sem vacilar **(2)**, mas tome cuidado para não acertar inocentes. Percorra a nave e salve as pessoas amarradas. Preste atenção na cor do cabo no qual a garota manda atirar: pra nós foi amarela e estava correta. O prisioneiros fazem aquela folia e você continua sua jornada. Resta salvar Úrsula **(3)**. Quando o feioso aparecer na porta, perto da roda onde Úrsula está amarrada, atire para que ele caia em cima de outro pirata; e atire neste também. Dispare então no feixe de luz indicado por ele. No caso desta partida, foi azul **(4)**. Depois de salva, Úrsula mostrará quatro mundos pra você ir **(5)**. É aí que começa a saga dos cristais (leia o box *Sacanas...*)

No mundo que lembra um cemitério, não atire no cara que aprisiona o refém indicado **(6)**: se você acertá-lo, rolará uma tela tipo Mad Dog McCree: só que não dá pra vencer o pistoleiro. Acerte o bruxo quatro vezes **(7)** e ganhe o primeiro cristal.

No mundo de montanhas rochosas, você será traído pelo anão ou a mulher de preto: um deles atirará em você. A morena no mundo das monta-nhas dará uma dica superfurada. Atire sempre no alvo contrário ao que ela indicar. No quarto mundo (com caminhões e tanques de combustível), o lance é acertar as argolas na ordem em que aparecem . Na etapa seguinte, o conflito é com o Pirata do Espaço. Comece acertando seu navio no céu e vá em frente.

Sacana[s] do Espa[ço]

Piratas terríveis inv[...] uma nave e aprisi[...] sua tripulação. V[...] um Star Ranger e [...] salvá-los, detonan[...] inimigos. A ladain[...] muda no final: em [...] uma das quatro úl[...] etapas o game d[...] cristal verde, verm[...] ou azul. Preste ate[...] no velho que vai p[...] pois ele fala a orden[...] reta dos cristais. [...] acerta vai para a ú[...] fase, onde rola o [...] com o chefão final, [...] mido Pirata do Esp[...]

1

2

3

4

5

6

7

WING COMMANDER 3

Origin

Simulador - 1 jogador

Muito bom, como todos os games da série. Mas quem não manja nadinha de inglês vai encontrar muita dificuldade

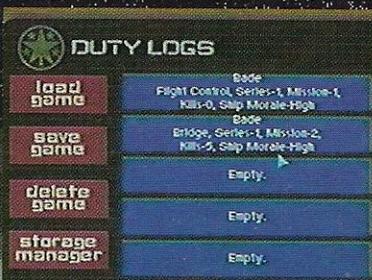
COMANDOS

A	Selecionar
C	Atirar
B+↑	Acelerar
B+↓	After Burner
B+R	Pousar após missão realizada
B+R em combate	Rádio

A série de simuladores de vôo Wing Commander foi lançada em 1990 para PC e a quarta versão já está para sair. As duas primeiras versões já passearam pelo SNES. Quem curte a série não pode deixar de conferir esta versão 3, lançada pela Origin para o 3DO. O game vem em três CDs e o resultado é ótimo, com animações perfeitas que incluem atores conhecidos.

Você se lembra deste cara? Isso mesmo, o galã Mark Hemilton (Luke Skywalker), agora é o líder das operações de defesa. O tempo passa para todos...

ENTRANDO NO FILME

Como nos demais jogos, Wing Commander tem como tema a luta contra o Império Kilrathi. Você é o líder do grupo de ataque, começa com uma nave simples e apenas um "wing" (piloto de nave auxiliar). À medida que vence as missões, ganha naves melhores e pode recrutar mais wings. Antes de começar o jogo, você navega por toda a animação seguindo as indicações no pé da tela. Para isso, em Flight Control entre no Main Menu e deixe o item Subtitles no On. Assim, você pode conhecer toda a sua base: a ponte de comando, os pilotos disponíveis, os alojamentos, enfim, é como passear num filme de ficção. Só depois disso é que você parte para a missão.

Entrando em Flight Control acesse este menu para salvar ou deletar o game

O clima de filme é notável. Aqui, você vê o hangar com perfeição

TIROS NO ESPAÇO

Inicie a missão acertando a cruz de navegação do seu radar com a mira. Então aperte L e B juntos para começar propriamente

Durante a batalha você pode acionar o rádio e falar com seu wing. Para isso, aperte o B e R juntos. Seu wing aparece no display esquerdo

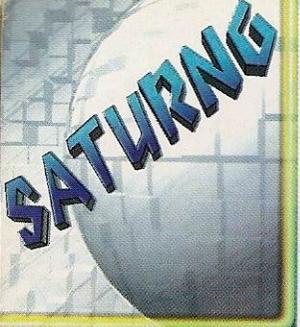
EXPLORAÇÃO

O game começa no Flight Deck de sua base. Mova o cursor pela tela. Quando o texto aparecer, aperte A para que a ação indicada comece a rolar. Faça suas opções com o Direcional e aperte A. Siga as etapas indicadas sempre dessa forma. Caso você queira ir direto à missão, vá para Attend Briefing para ouvir as instruções. Após a narrativa você escolhe seu wing, mas no começo a única opção é Hobbes. A cada missão completada, você deve dar todo aquele rolê pela sua base, seguindo o passo-a-passo.

No início apenas Hobbes pode ser levado. Depois, sua equipe de apoio será maior

VISÃO DO COCKPIT

Entenda seu painel para explorar os recursos da sua nave

1 - Visão geral
2 - Mira
3 - Radar
4 - Display visual esquerdo
5 - Display visual direito
6 - Poder das armas
7 - Indicador do After Burner
8 e 9 - Velocidade
10 - Indicador de tiros
11 - Indicador de misseis
12 - Local onde surge o indicador de piloto automático
13 - Cruz de navegação

Pretty Fighter

PRETTY FIGHTER
Imagineer

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Jogos de luta nunca tomam pó nas prateleiras. Este CD é bom e vale jogar. Além disso o game tem uma gostosona, a de vestido vermelho, que vai ouriçar a galera

COMANDOS

Os golpes especiais podem ser dados com qualquer botão de soco ou chute e só variam em intensidade

A	Chute fraco
B	Chute médio
C	Chute forte
X	Soco fraco
Y	Soco médio
Z	Soco forte

Para quem gosta de gatas se estapeando, Pretty Fighter é um prato e tanto. O game da Imagineer traz garotas orientais de olhos grandes e belas pernas, com golpes de efeito. Pretty Fighter para o SNES não estava tão legal como este CD. A versão para o Saturno tem quatro novas personagens, doze belos cenários, e animações no mais perfeito estilo de desenho animado japonês. A estrutura é manjada: Story Mode (um contra todos) e Vs. Mode (combates simples que incluem lutar como ou contra a chefe). Há ainda um terceiro modo, onde você monta uma grade de disputa de seis duplas, em lutas de um round.

Era uma vez... ***No Story Mode, após escolher sua personagem, rola a história dela. As garotas são princesas que, tendo o poder de viver eternamente, estão no tempo presente como garotas comuns, em busca de objetos mágicos roubados de seu clã há mais de trinta mil anos.***

Golpes Conhecidos ***Uma boa idéia é consultar a edição 85, na qual publicamos a matéria de SNES, pois a maioria dos golpes não mudou. Agora vamos mostrar os golpes das novas personagens e os diferentes das já conhecidas. Apenas duas seqüências das lutadoras antigas não funcionam: a jogada de corpo de Midorikawa e a abertura de pernas de Yamabuki.***

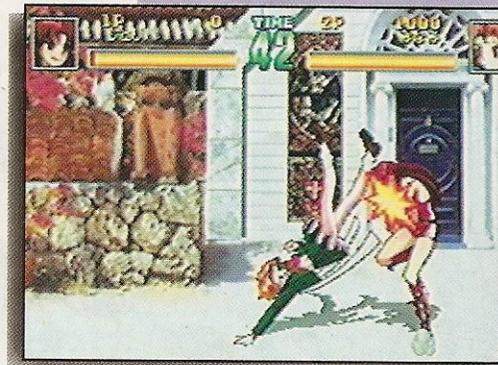
as Antigas

MOMOYAMA

Giro com braços abertos - **→ →, Soco**

YAMABUKI YAWARA

Agarra pela cintura e joga - **↓ 2 seg, ↑+ A + B + C**

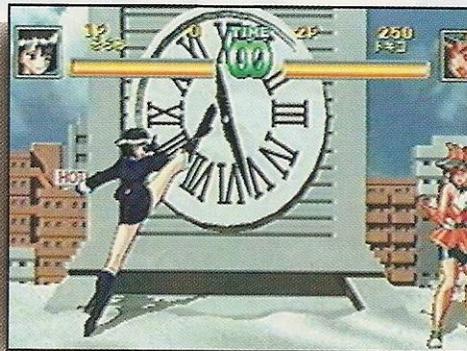
MIDORIKAWA

Cambalhota com pernada - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + Chute

Corrida com tapa - **→ ↓ ↘ + Chute**

as Novas Lutadoras

AEROMOÇA

Cambalhota com duas pernadas seguidas - **↓ ↙ ←, Chute**

Bundadinha - **↓ ↘ →, Chute**

Abertura diagonal de pernas com chute - ← → + Chute

PRINCESA - CHEFE

Telepatia - ↓ + Soco ou Chute

Qualquer botão de soco recarrega a energia vinda do céu

Magia - **↓ ↘ →, Soco**

Mão luminosa - **→ ↓ ↘ + Soco**

Cabelada - **← → + Chute**

PROFESSORA

Magia - ← → + Soco

Tamancada - **↓,↑ + Chute**

Paralisa inimigo - **A + B + C**

GARÇONETE

Arremesso de bandeja - **↓ ↘ →, Soco**

Meia estrela com chute - ↓ ↙ ←, Chute

LAST GLADIATORS Digital Pinball

Pinball - 1 a 4 jogadores
CD japonês

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Os gráficos não são sensacionais, mas a jogabilidade e o realismo valem cada centavo do CD

COMANDOS

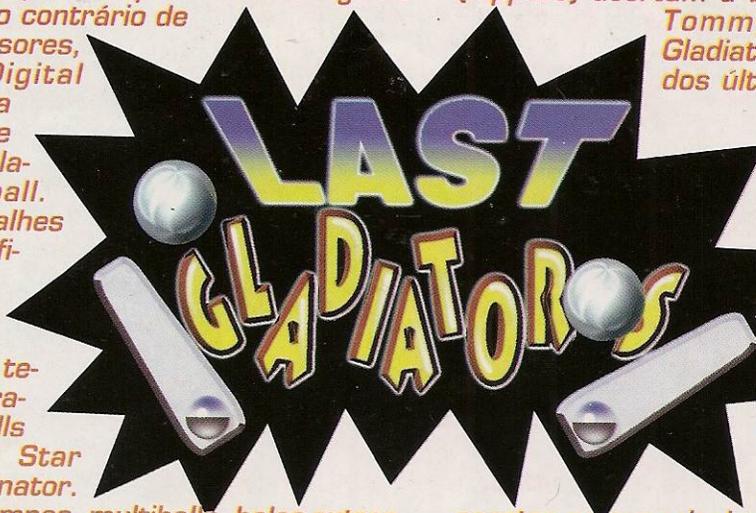
	Flipper esquerdo
	Flipper direito/Solta bolinha
Todos os outros botões	Balançam a máquina

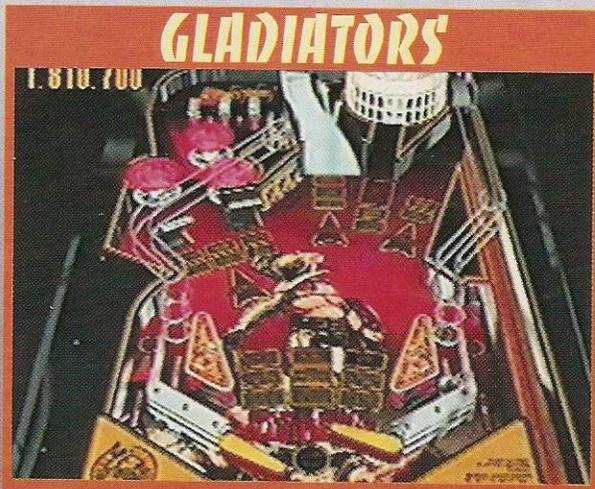
* Cuidado: não abuse das chacoalhadas na máquina. Como em um autêntico pinball, ela pode dar tilt.

* Escolha o momento certo de lançar a bolinha. Você pode acender bola extra, prolongar o efeito do seu escudo ou ganhar milhões de pontos

* O game fornece explicações detalhadas sobre como conseguir muitos pontos. Mas o texto é em japonês...

LAST GLADIATORS

Rufem os tambores! Last Gladiators é o melhor pinball já feito para um videogame doméstico. Ao contrário de seus antecessores, o CD da Digital Pinball para Saturno é, de fato, um simulador de pinball. Não tem detalhes como chefe final, telas secretas e Warp Zones. Suas quatro telas são inspiradas em pinballs atuais como Star Wars e Terminator. Não faltam rampas, multiballs, bolas extras, jackpots e muitas outras surpresas. Dá até para controlar a força com que os rebatedores (flippers) acertam a bolinha! Se você é um Tommy frustrado, Last Gladiators é a melhor notícia dos últimos tempos. As quatro telas do game são cheias de detalhes e, apesar do visual diferente, todas têm uma mecânica parecida. O melhor é que elas oferecem a opção para jogar com seis bolas. Para isso, basta conseguir multiball (3 bolas), pegar três jackpots seguidos e acertar no superjackpot. Aí rola aquele "salve-se quem puder" delirante. É o máximo!

QUATRO SUPERMÁQUINAS

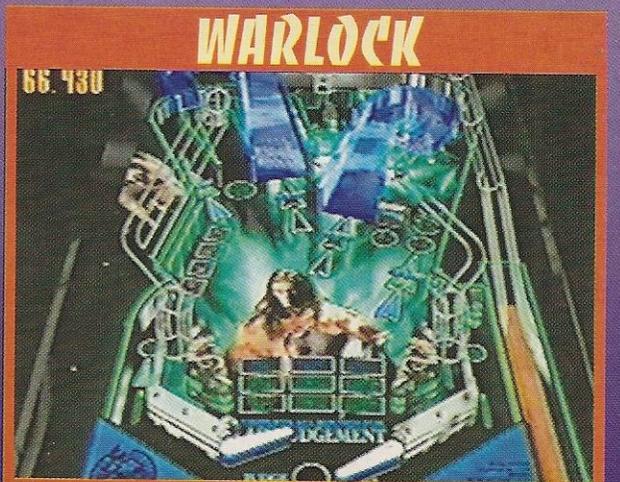
GLADIATORS

Chupadaça de Star Wars, é a mais fácil. Curta o rock'n'roll da pesada e acerte seis vezes na casinha branca para ativar a multiball. O jackpot rola nas rampas. Para estourar o placar, acenda as três letras do multiplicador de bônus (canto superior esquerdo, acima dos bumpers).

DRAGON SHOWDOWN

Única com três flippers, dois normais e um menor no lado direito, perto da rampa. A multiball é no buraco do lado esquerdo da rampa. Um defeito: o espaço atrás dos bumpers de cima parece mal-projetado e, às vezes, perde-se tempo com o "vai-não-vai" da bolinha.

KNIGHT OF THE ROSES

O logo da máquina lembra o do Guns'n'Roses. O som, em compensação, é o menos roqueiro de todos. Cuidado com as bolas retas, pois esta máquina é traiçoeira. Vá atrás da multiball mandando na canaleta do lado direito da rampa.

WARLOCK

O visual quase estraga: a rampa da direita flutua sobre os bumpers. Às vezes, a bolinha não sobe a rampa e, quando volta, cai nos bumpers. Procure alternar as rampas e acertar a canaleta para conseguir a multiball. Jackpot nas rampas.

Olha os Samurais chegando finalment para a galera do Sega CD, depois d versões para Super NES, Game Boy e Meg Drive deste clássico do Neo Geo. A versã está com gráficos bonitos e som em cima, co as mesmas baladas orientais que você curt no Mega. A história é a mesma també estamos no fim do século XVIII e Shiro Tkisad Amakusa, um misterioso guerreiro, tenta pr gar uma religião ligada ao mal, por todo o Japã Enquanto isso, um grupo de espadachins s reúne para o confronto com o vilão. Pena Takara não ter colocado nesta versão os golpe fatais que partem o oponente ao meio e possibilidade de se lutar com o Amakusa. Ma o CD atende bem aos aficcionados da saga.

SAMURAI SHODOWN
Takara

Luta - 1 ou 2 jogadores

Esta versão está boa, mas bem longe de ser a melhor compilação do Neo Geo. O que mata é o velho e cansativo Disc Acess . . .

COMANDOS

Joystick de 6 Botões

A	Chute fraco
B	Chute médio
C	Chute forte
X	Espadada fraca
Y	Espadada média
Z	Espadada forte

Joystick de 3 Botões

A	Espadada fraca
B	Espadada média
C	Espadada forte
A + B	Chute fraco
B + C	Chute médio
A + C	Chute forte

★ Os lutadores não conseguem fazer o golpes especiais sem as espadas. Caso as percam na luta, têm de recuperá-las primeiro

★ Nas fases de bônus você luta contra bonecos de feno e cada luta é sempre mais difícil que a anterior

★ Até para levar Game Over você espera pelo Disc Acess. É mole?

OPÇÕES E MODOS

Samurai Shodown tem 3 níveis de dificuldade: Easy, Normal e Hard, todos em lutas tipo Story Mode. Você vai lutando contra cada adversário e depois encara o chefe final. Além disso há o VS Mode, lutas simples contra o computador ou contra um camarada. Em Options dá para escolher o tempo para as lutas, 30, 60, 99 ou sem limite e definir a configuração do joystick.

ONZE SAMURAIS

Na tela de seleção dos personagens você vai sentir falta de Earthquake, que não aparece nem nesta versão nem na de Mega Drive. Também não dá para jogar com o chefão Amakusa.

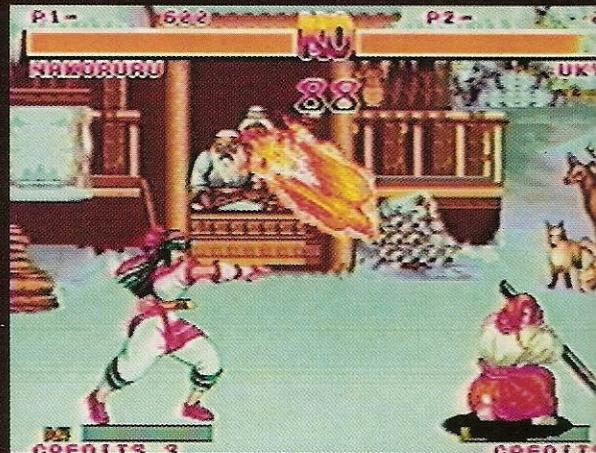
HAOHMARU

Dragon Punch - → ↓ ↘ + Espadada

Lutador muito dedicado e perfeccionista, seu Ciclone é demais: ↓ ↘ → + Espadada

NAKORURU

Pula na águia e ataca - ↓ ↙ ← + Chute

Deslizada - ↓ ↘ → + Chute

A guerreira mais ecológica do game. Tente seu golpe da Águi → ↘ ↓ ↙ ← + Espadada

UKIO TACHIBANA

Joga maçã e fatia o inimigo - ↓ ↙ ← + Espadada

Apaixonado, Ukio viaja em busca de flores para sua amad Confira seu Pulo com espada de fogo: Pulo, ↙ ↓ ↘ → + Espa

JUBEI

Magia - ↓ ↘ → + Espadada

Seqüência de espadadas - Espadada várias vezes

Um dos samurais mais estranhos. Detone com o Golpe escudo: → ↓ ↘ + Espadada

HANZO

Cobra de fogo - ← 2s → + Espadada

Magia da estrela - ↓ ↘ → + Espadada

Sumiço com pulo na cabeça - ↓ ↙ ←, Y + B + A ao mesmo tempo

Pilão - → ↓ ↘ + Chute

Sua missão é libertar a alma do filho que enveredou para o lado do Amakusa. Vá de Teletransporte: → ← ↙ ↓ ↘ → + Espadada ou Chute

CHARLOTTE

Espadada com magia - → ↓ ↘ → + Espadada

Beleza e frescuras à parte, esta gata detona uma Corrida com magia para enfrentar os grandalhões: Basta apertar o botão de Espadada várias vezes

KYOSHIRO

Bafo de fogo - ↓ ↘ → + Espadada

Chute com magia - → ↘ ↓ ↙ ← + Chute

Girada - → ↓ ↘ + Espadada

Magia do leque - ↓ ↙ ← + Espadada

Ator do Kabuki, teatro medieval japonês, o cara não brinca em cena. Sinta seu Bafo de fogo: ↓ ↘ → + Espadada

WAN FU

Espada de fogo - ↓ ↙ ← + Espadada

Joga a espada de fogo - ↓ ↙ ← + Espadada

Herói das forças militares japonesas, este samurai tem uma espada quente. Confira a Espada de fogo: → ↓ ↘ + Espadada

TAM TAM

Magia no chão - ↓ ↙ ← + Espadada

Girada - ← 2s → + Espadada

Girada de pernas - ↓ ↙ ← + Chute

Um samurai sul-americano que é forte e não foge da briga. Com ele, experimente o Arremesso de caveiras: ↓ ↘ → + Espadada

GENAN

Nuvem envenenada - ↓ ↘ → + Espadada

Joelhada - Perto do adversário, aperte Chute forte (Com Espadada forte, joga o inimigo no chão e enfia a garra)

Um dos lutadores mais fortes do game. Ele solta uma giratória : → ↓ ↘ + Espadada

GALFORD

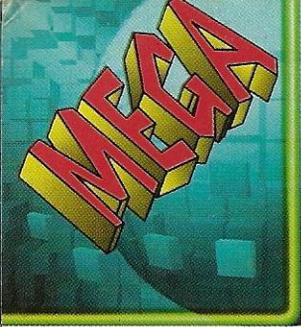
Teletransporte - → ← ↙ ↓ ↘ → + qualquer botão

Some e cai na cabeça do inimigo - ↓ ↙ ←, Y + B + A ao mesmo tempo

Pilão - → ↓ ↘ + Chute

Rush Dog (o cachorro gruda e morde) - ↓ ↙ ← + Y (com B morde e derruba)

Magia - ↓ ↘ → + Espadada

Quem disse que nos States não tem ninja? Aqui está um que prova o contrário com seu Ataque do cão: ↓ ↙ ← + Espadada

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Estratégia - 1 jogador
Lançamento Tec Toy
Sega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O game é do tipo que vicia depois que a gente pega as manhas. Confira e verás!

COMANDOS

Direcional	Selecionar
A	Usar

★ Você tem de cumprir sua missão no tempo determinado, senão a investigação é arquivada

★ Quando você viaja e não encontra pistas, tem de retornar ao ponto de partida e escolher outro país

★ Nem sempre os interrogados dão características do criminoso. Nesse caso, preencha "no chute". Nunca deixe a ficha em branco

★ Leia a linha do tempo, para saber em que época deve ir para cada país

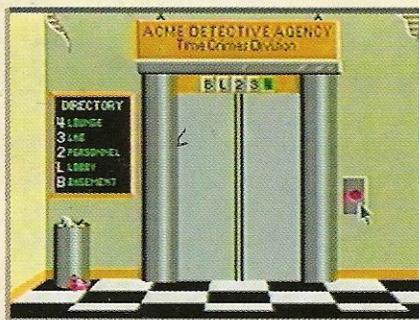
★ Após acionar o robô, continue seguindo as pistas, pois ele vai sempre para o local suspeito, mas o criminoso já pode ter fugido de lá

O game "Onde no tempo está Carmen Sandiego?" surgiu para PC e pintou em cartuchos para consoles caseiros em 92. De lá pra cá, a criminosa Carmen estrelou outras versões, entre elas Where in World. *Agora a Tec Toy lança* Where in Time *com dois apelos: o texto está em português e você ganha junto a versão em papel do Almanaque Abril 95 para entender as pistas: é uma ótima maneira de aprender história, usos e costumes.*

Roubando no passado

A famosa larápia conseguiu viajar no tempo e roubar objetos valiosos da história da humanidade. Você deve seguir as pistas, interrogar testemunhas e informantes e descobrir onde está o vilão de cada roubo. Carmen lidera a organização V. I. L. E. e, no final, você encara a própria.

Viajando pelo tempo

Você começa como um simples cadete da Agência Acme de investigações e vai recebendo promoções.

Entre nesse elevador e vá até o segundo andar, onde fica o departamento pessoal. Você será contratado e começará sua viagem no cronoveículo

No painel do cronoveículo você encontra Travel (para ir viajar), Search (pesquisar sobre o fato e o criminoso) e Data (preenchimento de dados)

Não há mistério. Entre no Travel para ver uma lista de países, com uma linha do tempo abaixo dos nomes. Acessando Search você poderá conversar com a testemunha, com o informante ou pedir um prontuário (Scanner) do objeto roubado. Preste atenção nas dicas e peça o Scanner.

Depois de ler as informações é provável que você já ten[ha] alguma indicação do país onde foi visto o criminos[o]. Acione o Travel para ir direto pra lá

Preencha a ficha de identificação do criminoso, para qu[e] a central possa emitir um mandado de prisão e enviar u[m] robô para capturá-lo. Depois de preenchida, dê Comput[ar] para saber se a ficha corresponde ao criminoso foragid[o]. Sem fazer isso não dá para prender o cara.

Para preencher a ficha, entre no Data e escolha Prov[...] Use o botão A para escolher cor de olhos e cabelo[,] escritor favorito etc

Você encontra os nomes dos prováveis criminosos [d]a V. I. L. E. no Dossiê. Depois de prendê-los, você receberá um[a] mensagem da chefia te dando uma promoção. Parabén[s]

RAPJAM
Motown Games
Esporte
1 ou 2 jogadores

Rap com basquete é uma idéia ótima, que deu resultado bala. Alô Motown! Na versão 2, mais atenção aos gráficos, ok?

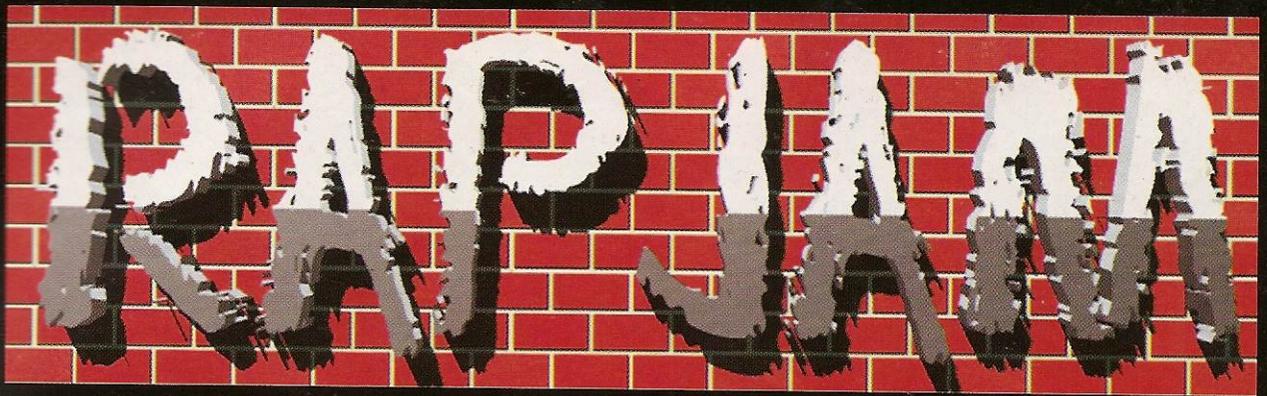
COMANDOS

Com a bola	
	Esquivar/bater
	Fazer graça com a bola
	Enterrar/Encestar
segurado	Arremessar forte
ou L	Passar a bola
	Pular

Sem a bola	
	Roubar a bola
	Pular
	Fazer graça sozinho

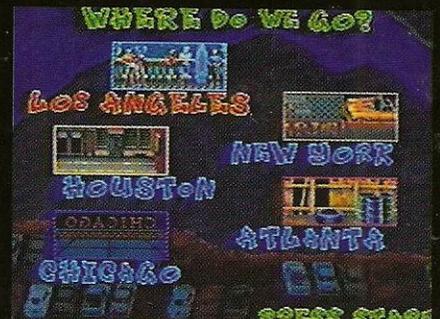
★ Ganhar as partidas pode ser muito interessante: o campeão é premiado com um videoclip. Uou...

★ Segure o botão Y para ver e controlar a intensidade do arremesso. Quanto mais você segurar, mais potente ele será

★ Só alegria: enquanto você joga, rola a trilha sonora dos astros. Yo!

Atenção! Este game é descolado para a tribo viciada em videogames, basquete de rua e rap. O lançamento da Motown Games é estrelado por feras do rap como LL Cool J, Public Enemy, Yoyo, Onix, Warren G e outros. Imagine os caras num animado basquete de subúrbio. É isso que você vai conferir em Rapjam. O game é bom no conjunto, mas os gráficos ficaram borrados e só as animações dos MCs-jogadores estão dez. O que vale mesmo é o som, pra quem curte, é claro. Se animou? Então, coloque uma bermuda malaca, bonezinho e bola na cesta.

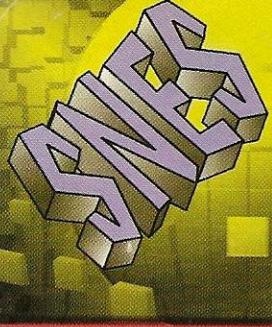
Options, man...

Rapjam é descontraído e não traz aquele chatíssimo excesso de opções. Você encara o modo *Championship* (Campeonato) ou *Challenge* (Desafio) e as opções servem para ambos. Você escolhe entre três línguas (francês, espanhol e inglês) e 9 níveis de dificuldade. No *End After*, as partidas podem terminar por tempo (de 3 a 9 minutos) ou pontos (de 20 a 60), com partidas de quadra inteira ou meia (*Game Area*). Jogando sozinho, você pode controlar o outro cara da dupla (*Spirit*) ou não (*Solo*).

Nos dois modos você pode escolher seus rappers e a posição dos caras

Somente no Challenge é possível definir os locais para as partidas

Os cenários são, na maioria, escuros. Isso dificulta a visualização dos passes

Escolhendo meia quadra, a bagunça fica completa: são seis caras no mesmo canto

Não há regras e se você for fera pode dar uma bela enterrada, como esta em Los Angeles

SECRET OF THE STARS - A PHANTASY

Tecmo

RPG - 1 jogador

Um RPG legal e descompromissado, com gráficos e desafio apenas bons

ITENS PRINCIPAIS

Além dos itens abaixo, você dispõe ou compra dezenas de outros, como metralhadora, pistola, botas etc

Fruta Plum Plum O principal alimento, fornece HP

Frascos Contêm suco de Plum Plum e recuperam um ponto de HP

Rabo de coelho Guia você nas cavernas e labirintos

Folhas Protegem dos inimigos menores, por algum tempo

Teletransportador Leva para lugares já visitados

Cetro Tem o poder de curar

SECRET OF THE STARS

Todo RPG é cabeça e difícil, certo? Errado. Para provar que um bom RPG não precisa ser nada disso, a Tecmo criou Secret of The Stars, sua primeira investida no gênero. Segundo a própria softhouse, trata-se de um "RPG introdutório", na medida exata para iniciantes no gênero. Com mecânica simples e gráficos tímidos, Secret faz lembrar RPGs pré-históricos como Dragon Warrior. Mas a força do jogo está exatamente nessa simplicidade. Secret é fácil de jogar. Não pense que o game é antiquado. Seguindo uma tendência iniciada com Phantasy Star 3, o jogo permite controlar dois grupos de personagens de uma só vez. Assim, você sempre ocupa dois lugares ao mesmo tempo, podendo alternar suas ações entre um grupo e outro. Isso torna Secret um game cheio de possibilidades. Para acionar a troca entre os grupos, basta apertar B e escolher Swap. Fácil, né?

Aspirante a guerreiro

O herói da história vive na pacata cidade de Likado, situada numa ilha qualquer. Órfão, ele busca a verdade sobre a morte do pai, um valente guerreiro Aqutallion que teria sido morto perante Homncruse, o Mestre da Escuridão. Sua missão é derrotar Homncruse. Para tanto, você precisa deixar de ser criança e ganhar experiência até se tornar um bravo guerreiro Aqutallion, tal qual seu pai.

Seu grupo será formado por mais quatro aspirantes a guerreiros Aqutallion, que você encontra durante o jogo. Para auxiliá-los, pintará, também aos poucos, uma moçada do bem, os Kustera. No total, são onze "amigos." Só quando a trupe estiver completa é que será possível desafiar Homncruse.

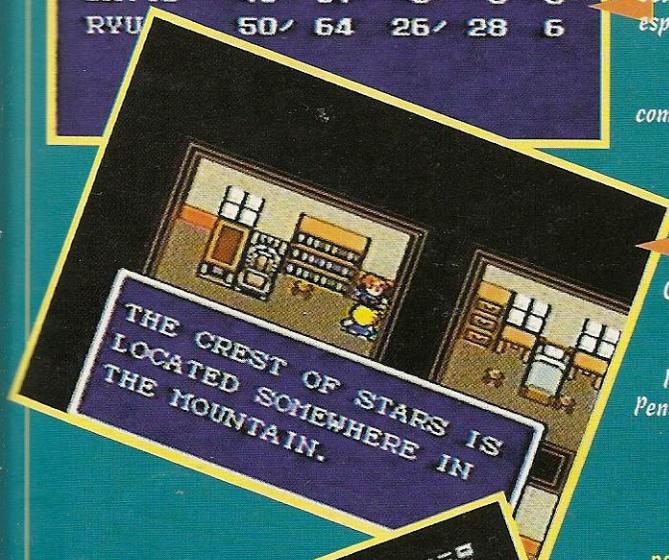
1. Winds
2. Box Town
3. Edon
4. Decatas
5. Donto
6. OLd Hill
7. Giant
8. BeeGees
9. Hidon
10. Sleepers
11. Karappon
12. Onsaka
13. Sidon Forest
14. Bonzley
15. Ray House
16. Likado
17. Codo
18. Mysterious Cove
19. Lagoon
20. Moreeeyes
21. Brisben
22. Ghost Cave
23. Brasca

Você começa a partida com uma faca e uma armadura leve. Os demais itens aparecem com o tempo. Há um pouco de tudo, inclusive sapatos para transformar todas as garotas em coelhinhas da Playboy. Pode? Para armazenar os itens, você tem quatro páginas de inventário por grupo, que comportam oito itens cada uma.

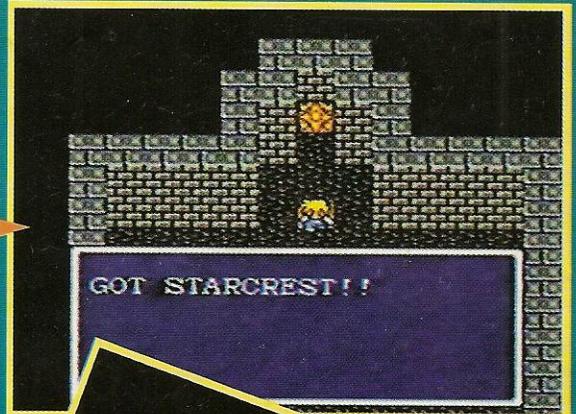
Ou seja: dois arsenais com um total de 64 itens. Seus grupos não podem trocar itens entre si. Para viajar entre as ilhas, você dispõe de duas caravelas e um helicóptero, mas pode remontá-los criando novas naves. Secret é um cart maneiro, indicado para a galera mais jovem e para os viciados em RPGs.

★ Dois ou mais personagens podem atacar juntos, combinando magias com magias, ou armas com magias, para gerar um ataque mais poderoso

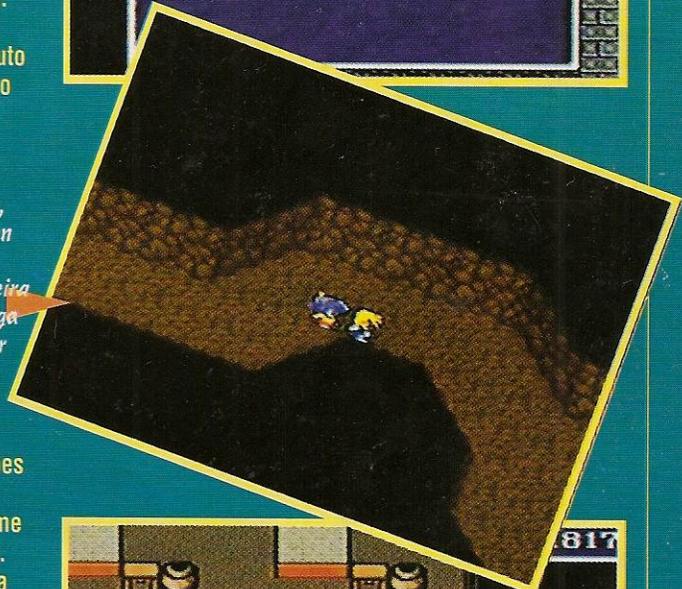
Seu inventário é enorme, com espaço para 32 itens

Para salvar um jogo, fale com Uncle Save. Ele geralmente fica numa casinha

O game dá dicas. Aqui você descobre que o Star Crest está nas montanhas

Pegue o Star Crest para virar Pennon. É o primeiro passo para ser um Guerreiro Aqutallion

★ Economize paciência: para detonar inimigos pequenos, use a função Auto e o game faz tudo sozinho

Só os Kustera podem ultrapassar os portões verdes. Para passar pelos portões amarelos, use os aspirantes a Aqutallion

Tina é a primeira Aqutallion que chega para ajudar

★ São 27 tipos de magias, fora as combinações entre elas. Todas têm três níveis de força conforme o seu Level e gastam MP. A magia mais poderosa, a Pffcure, gasta 36 MP

Na lojinha, uma letra X aparece ao lado do nome do personagem quando o item escolhido não serve para ele

Para recuperar HP (Energia), deite-se em uma cama para repousar. Para recuperar HP (Saúde) e MP (Magia), descanse em um INN (hotel)

DONKEY KONG LAND
Nintendo
Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Felizmente, dá pra salvar até três jogadas. Recurso fundamental num game contagiante, mas longo

COMANDOS

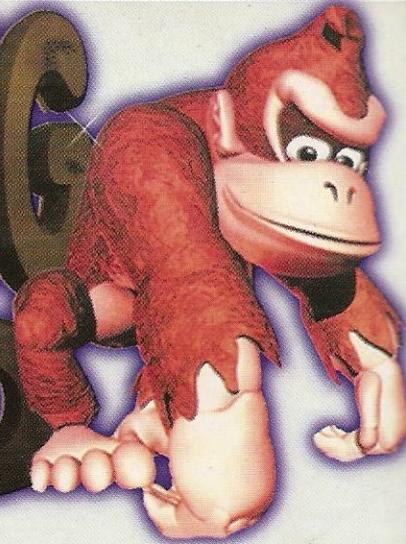
A	Pular
B	Rolar
B segurado	Correr

ITENS ESCONDIDOS

Vasculhe todo o cenário. As folhagens atrapalham um pouco

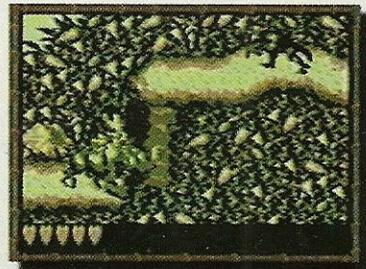
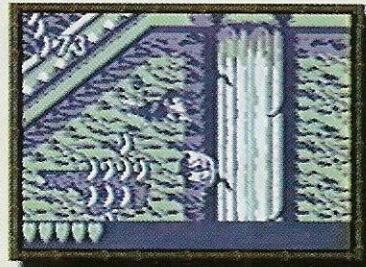
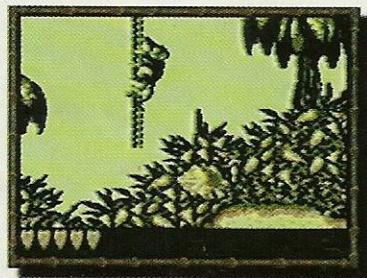
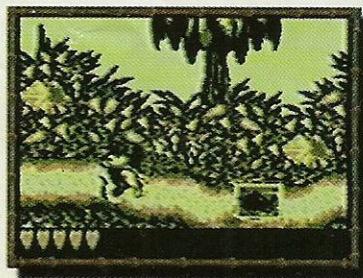
Rinoceronte	Use-o como seu aliado
Letra C	Ponto
Letras K-O-N-G	Forme a palavra e ganhe uma vida
Medalha	Marca-tela
Balão	Vida extra

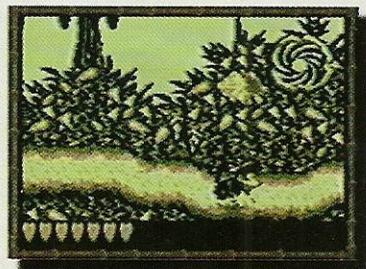
★**Nesta versão você salva o jogo ao final de cada tela e não precisa procurar o barril, como em Donkey Kong Country**

★**Um cacho de bananas dá dez das pequenas**

PRIMEIRO MUNDO Galleon Ahoy!

Demos uma geral no primeiro mundo. Apesar do grau de dificuldade, o game segue sempre a mesma linha: fuçar, pegar itens e chegar ao fim da tela.

1 Jungle Jaunt

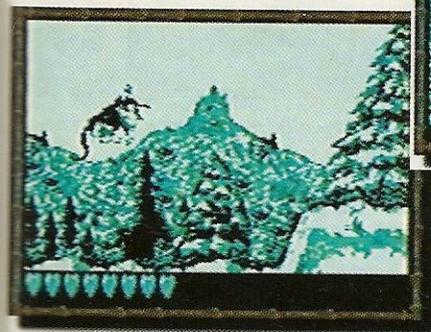
Diddy está preso nos barris. Liberte-o assim que entrar na fase. Se Donkey pifar, Diddy joga no lugar dele. E quando é Diddy quem joga, é Donkey quem está no barril.

Rambi o ajuda a encontrar uma passagem secreta...

...para uma fase de bônus aquática

Achando a cordinha, o chimpanzé dá um esperto rolê na etapa de bônus pra faturar bananas

Achando a medalha do rinoceronte você pega uma carona esperta com Rambi

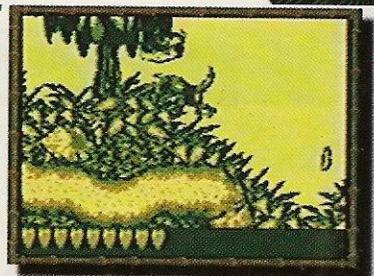
Este redemoinho indica o final da tela. É sempre bom salvar o game

O gorila Donkey e o chimpanzé Diddy pintam no portátil da Nintendo no melhor game já lançado para o Game Boy. A Nintendo usou a mesma tecnologia ACM empregada no game para SNES, o que deu profundidade aos gráficos. E se der pra jogar no Super Game Boy, melhor ainda. O som também ficou maneiro e, quanto ao desafio, prepare-se: ele aumentou e agora é pauleira!

EU QUERO BANANAS! Diddy, o esperto chimpanzé, foi seqüestrado pelos malvados kremlings, que levaram também as bananas em estoque. Donkey fica furioso e parte em busca do amigo e das bananas, é claro. O game traz quatro mundos, divididos em várias fases. Mas o sentido é linear e o objetivo é seguir caminho. Itens espertos ajudam bastante. Em todas as fases há etapas de bônus com muitas bananas ou vida. O importante é encontrar a entrada dessas telas de bônus.

2 Freezing Fun

Começando a brincadeira na neve, dê uma corrida até a segunda árvore maior – tipo de Natal – para encontrar uma vida extra

As letras de KONG geralmente estão bem escondidas no cenário

Se quiser trocar de personagem aperte Select. Diddy é mais "leve" pra controlar

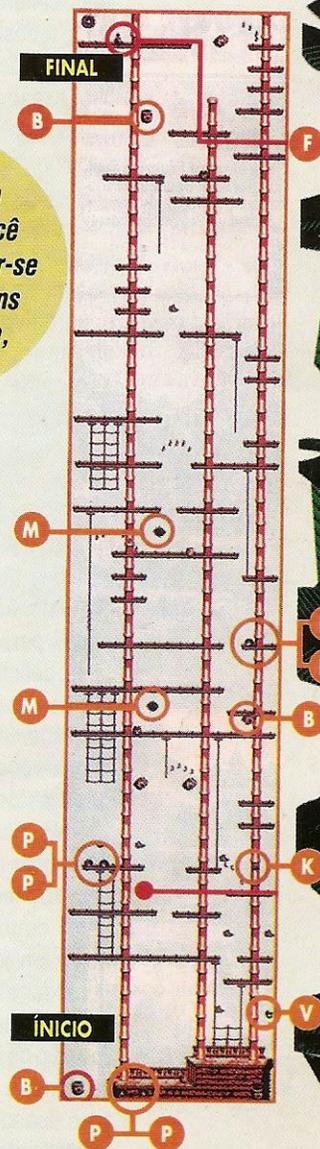
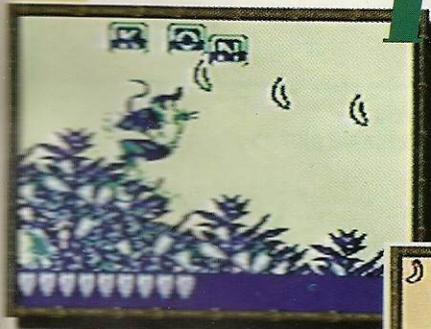
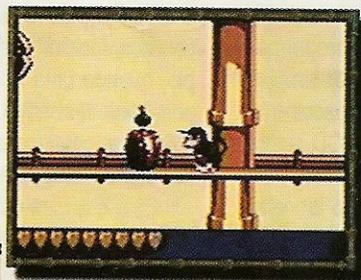
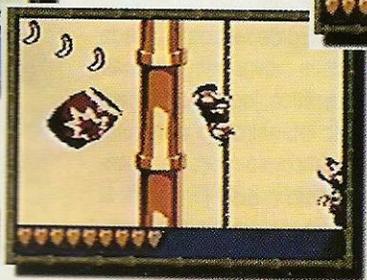
3 Simiam Swing

Ao avistar esse bicho, pule na cabeça dele e vá pelas árvores,onde há bananas de sobra. Pule e caia no começo da tela novamente

MAPA DA FASE 4

No barco tenha cuidado,pois a fase é vertical e se você cair não há onde agarrar-se Veja onde estão os itens desta fase e boa sorte, macacada!

- **F** Bomba do fim de fase
- **B** Fase secreta de Bônus
- **P** Pontos
- **M** Medalha salva tela
- **K** Letras do nome Kong
- **V** Balão de vida extra

FINAL

INÍCIO

4 Deck Treck

No bônus você vai de carona com o avestruz

Seu objetivo é alcançar a bomba no final da fase

Use as cordas pra alcançar itens distantes

KLIK & PLAY

FAÇA O SEU PRÓPRIO GAME E ESNOBE A MOÇADA

Um programa para montar jogos incluindo fotos dos amigos, bichos e outras maluquices

Criar jogos bacanas não é mais exclusividade de programadores das grandes softhouses. Com Klik & Play, qualquer pessoa com um mínimo de criatividade e uma bose dose de paciência pode bolar games inteligentes em ambiente Windows. O CD-ROM da Maxis traz os principais elementos que você precisa para fazer um jogo: cenários, sons, objetos e personagens, todos controlados por ninguém menos que você mesmo!

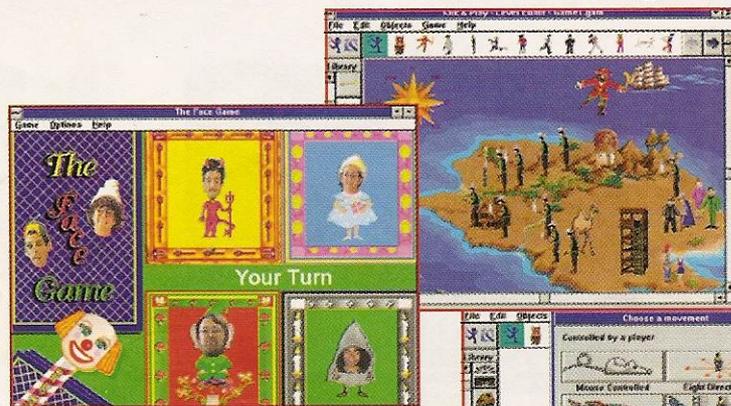
O mais legal é que, além de fazer jogos, animações e até apresentações com os arquivos fornecidos pelo programa, você pode criar até pequenos filmes personalizados. Isto porque o CD aceita imagens e sons "traduzidos" para o PC. Assim, se você transformar suas fotos em arquivos de imagem (através de um scanner) poderá criar um game especialíssimo, da sua família ou de seus amigos. COOL!

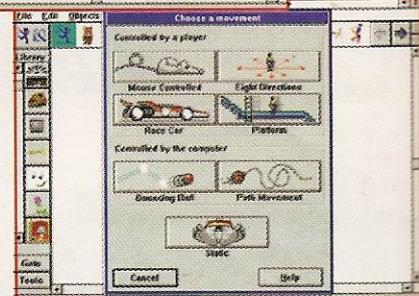
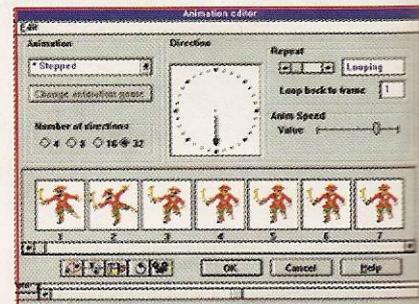
Mãos à obra

Fazer um game completo, por mais simples que seja, não é moleza. São tantos detalhes que é muito fácil se perder no caminho. Afinal, você precisa escolher cenários, personagens, sons e, o mais importante: definir o funcionamento do jogo. Para facilitar esta tarefa, Klik & Play vem com um bom *Tutorial* no CD. Ele é uma bíblia de 222 páginas que ensina a mexer no programa e dá sugestões de como fazer jogos simples.

No menu principal, você escolhe se quer jogar um game pronto (o CD já vem com 10), modificar um jogo, criar um novo game ou rodar o *Tutorial*. Se o lance for bolar um jogo, entre no *Story Board*, o verdadeiro esqueleto de qualquer história.

O primeiro passo é fazer um frame (quadro de imagem). A partir de um primeiro frame é possível dar continuidade ao jogo usando a manjada técnica de cut & paste (cortar e colar) nos quadros seguintes. Ainda bem! Já pensou se fosse necessário repetir cenários, sons e personagens para cada quadro? Loucura pura.

Pegue uma ilha deserta, um pirata e bole um game esperto

Este Genius engraçadinho vem com o CD

O Tutorial mostra como fazer este game, onde o objetivo é derrubar os soldadinhos de chumbo

Aqui você escolhe os movimentos dos personagens do seu jogo

Faça animações espertas com o auxílio desta tela

Editando o jogo

Assim que acabar um frame, o próprio programa irá rodá-lo para encontrar eventuais conflitos. Coisas como dois personagens ocupando o mesmo lugar na tela. É aí que a coisa pega, pois você precisa resolver os tais conflitos, decidindo o que acontece, por exemplo, quando uma bola atinge um gato. As possibilidades são grandes: o gato pode fugir ou apenas gritar (ou ambos!). Depende apenas da sua imaginação.

Esta é a fase mais importante no processo: a edição, momento para fazer todos os ajustes no jogo. Só depois da lapidada final é que você deve salvar o jogo e finalmente testá-lo na prática, jogando Rache a cuca, faça games maneiros e aproveite para fazer um moral com a moçada, distribuindo disquetes com o SEU jogo. Klik & Play não transforma ninguém em programador profissional, mas é bastante acessível e muito divertido.

KLIK & PLAY

Maxis
Oficina de games

PC 386 (486 25MHz recomendado), 4MB RAM, 2MB HD, Windows 3.1, CD de dupla velocidade; aceita todas placas de som

Prós: Interface simples e grande número de opções

Contras: Vende a idéia que é fácil fazer um jogo. Mentira!

Avaliação 7,5

Informações: Brasoft, (011) 283.5188

FX FIGHTER

VISUAL RADICAL NUM JOGAÇO DE LUTA

Chega aos PCs o primeiro game de pancadaria estilo "Virtua"

Quando distantes, os lutadores ficam minúsculos

A textura do cenário só perde para a pose de Jake e Venam

Games clássicos de luta desenhados, como Street Fighter e Darkstalkers, estão com seus dias contados. A onda agora é fazer jogos de luta em 3D. E FX Fighter é a primeira pancadaria tridimensional a sair para PC. Dos cenários aos lutadores, tudo rola em 3D e o resultado impressiona pelo realismo. A luta é mostrada por uma câmera que acompanha os movimentos dos lutadores, com recursos de zoom e rotações radicais nos golpes especiais. Nada de mais para quem debulha num Playstation ou Saturno. Mas para um micro, é um delírio de ação e a galera está de boca aberta. O grande responsável pela qualidade visual do jogo é a técnica de Brender, que permite captar movimentos humanos através de sensores. Utilizado em filmes como Jurassic Park, o Brender acelera o processamento de imagens.

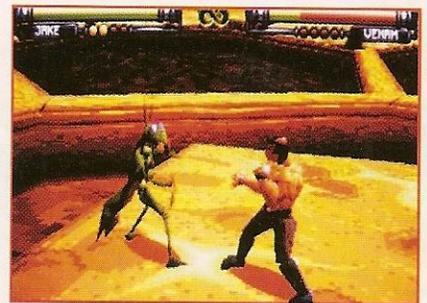
Humanos e Aliens

A ação se passa num futuro distante, onde a ordem da galáxia é mantida com a ajuda da Aliança dos Planetas Humanos. Formada por homens e sete raças alienígenas, a Aliança se enfraquece com a destruição do sistema solar. Surge então um inimigo comum, Rygil, o responsável pela tragédia. Ele lança um desafio a todas as raças da galáxia: quem conseguir derrotá-lo no combate corpo a corpo ganhará o direito de controlar o universo. Mas se ele vencer, destruirá o planeta e a raça do perdedor. O seja, você.

Show de golpes

Você pode encarar Rygil como lutador de uma das oito raças. Cada combatente tem um estilo de luta característico, com golpes especiais exclusivos e cerca de 40 outros personalizados. Venam é um Manti que cospe ácido em seus oponentes. Cyber 30, como o nome sugere, é um ciborgue que detona os inimigos com descargas elétricas. Ashraf é um Karlakian que controla seu poder de vida e usa esta força nos combates. Os demais lutadores das outras raças não ficam atrás, colaborando para o autêntico show de golpes de FX Fighter.

Cada lutador tem cenário próprio: uma arena localizada no seu planeta de origem. Infelizmente, o som não acompanha o pique dos cenários: é sempre um bate-estaca tipo dance. Não chega a comprometer, mas poderia ser melhor.

Até oito jogadores podem se revezar disputando um torneio multirracial de vida ou morte. Se o nível dos competidores for muito diferente, no problem! Basta ajustar o handicap de cada jogador, tornando a disputa mais justa e divertida. FX Fighter tem tudo para se tornar um hit entre os PCmaníacos que se amarram no gênero.

Sheba faz lembrar Kitana, a gata musculosa de Mortal Kombat 2

FX FIGHTER

GTE Entertainment
Luta
1 a 8 jogadores

PC 486 DX 33 MHz, 4MB RAM, 12MB HD, monitor VGA; compatível com as principais placas de som

Prós: Primeiro game de luta tridimensional para PC

Contras: Número reduzido de lutadores

Avaliação **10**

Informações: Brasoft, (011) 283.5188

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Ivan Cordon e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Miriam Horta, Maria Luiza Marot e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **89**, agosto de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER **IVC**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

AÇÃO GAMES

não falha: semana sim, semana não, uma tonelada de novidades pra você!!

SNES KILLER INSTINCT

Enfim o tão esperado game de luta explode no seu console. Confira!

3DO KINGDOM: THE FAR REACHES

Um RPG Action com novidades gráficas e estilo inovador

SATURNO BUG!

Uma pulga metida a besta detona fases infestadas de insetos

32X WWF RAW

Luta livre para arrepiar e dar boas risadas

E MAIS: KILLER CARDS

Uma coleção animalesca! Você não perde por esperar...

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória - Espírito Santo: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 324-0421